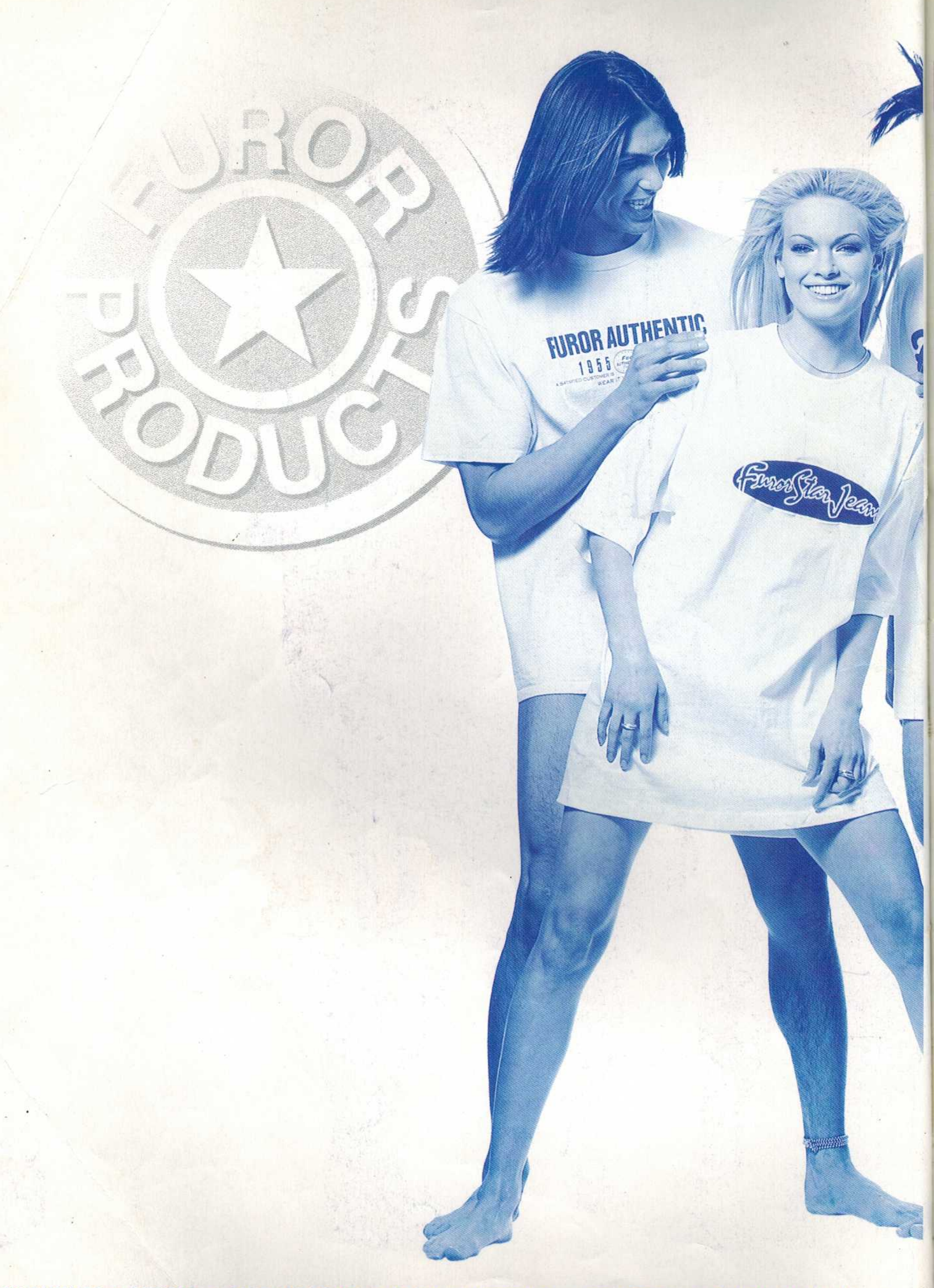

CLUB
Nintendo®
CONOCE A:
TOY STORY
THEME PARK
WATERWORLD
FIFA 96
NBA LIVE 96
MADDEN 96
VISITA A: DIGIPEN
ESCUELA DE PROGRAMACION
DE VIDEOJUEGOS
MAS TIPS DE:
DIDDY'S KONG QUEST
KI2
KILLER INSTINCT
Año 5 # 4
Precio $12.00 M.N.
INCLUYE LA 12ª PARTE DEL COMIC
STREET FIGHTER II
0 10722 85658 8 04



★ PLAZA SATELITE ★ PERISUR ★ GALERIAS COAPA ★ PLAZA UNIVERSIDAD ★ ZONA ROSA ★ GUADALAJARA, JAL. ★

Editorial

Sí, ya sabemos. Andas cabizbajo igual que nosotros porque este mes es cuando conoceríamos el Nintendo 64 y se pospuso.

Hemos recibido una avalancha de cartas de nuestros lectores opinando sobre este tema y por ello estamos preparando para el próximo mes, el regreso de una sección muy importante para nosotros porque es la opinión de nuestros lectores que se llama precisamente Tema del Mes.

Para armar esta sección se seleccionarán al azar algunas cartas que serán las que publicaremos de entre todas las que nos hayan llegado con estos comentarios.

Preferimos este sistema porque así, sin prejuicio alguno, se publicará el sentir de los videojugadores: tanto lo bueno, como lo regular o lo malo así es que si tú escribiste en febrero o marzo sobre el retraso del Nintendo 64, en nuestro próximo número conocerás lo que piensan los demás colegas videojugadores.

¡Ah! Y antes de que empieces a leer a fondo esta revista, recibe una felicitación de parte de todos los que hacemos Club Nintendo con motivo del próximo día del niño (no importa tu edad, si te interesas por los videojuegos, tienes mucho de niño).

Felicidades.





Envíanos tus cartas a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO
Año V #4 Abril 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodriguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocio Campo,
María Elena Domínguez,
Javier Sánchez Mujica
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400. México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO®

Esta pregunta nadie ha podido contestármela con seguridad y espero que ustedes la respondan: ¿Conocen algún lenguaje de programación que sea especial para hacer videojuegos? ¿Se puede aprovechar la gran potencia y calidad del Nintendo 64 para adaptar juegos de Arcadia como Street Fighter Zero?

Carlos F. Cárdenas
San José del Cabo, B.C.S.

Respecto a los juegos para el N64 hemos comentado que es la máquina más poderosa y adaptar los juegos sería muy fácil, por eso Nintendo exige una programación especial a la altura del sistema. Es como jugar la trilogía de Ninja Gaiden en el SNES con gráficos de NES que podrá ser divertida pero no explota la capacidad del sistema. Respecto a tu otra pregunta con toda seguridad encontrarás la respuesta en la pag. 24.

◆

Observé algo muy curioso en el juego de Uniracers. Al ponerle en opciones puse "Rename player" luego puse el nombre de SONIC y apareció una frase que dice "not cool enough". Quisiera que me digan a qué se debe esta frase.
Su amigo lector # ?

Blanco Héctor Miguel
Monterrey, N.L.

Te dice que el nombre "no es suficientemente excitante"... Seguro tú sabes por qué. Hay por ahí otros nombres que tampoco te deja registrar como SATAN, malas palabras en inglés o por ejemplo SEGATON... tal vez porque se escribe con "C".

◆

...estoy planeando que al terminar mi prepa estudie la universidad y luego especializarme en lo que quiero hacer: programar videojuegos, desgraciadamente no tengo información sobre el lenguaje que se utilice para programar o escuelas que enseñen.

Karól Paul Garibaldi Zúñiga.
Charay El Fuerte, Sin.

Díganme qué necesito para que me acepten en Digipen, pues mi sueño dorado es poder ser programador de videojuegos.

MSL Fulgore
Chihuahua, Chih.

Hemos recibido muchísimas cartas como las de Guillermo Cruz D., Carlos F. Cárdenas y Ricardo de la Vega preguntando qué escuela recomendamos para estudiar videojuegos e incluso algunas que nos dan sus recomendaciones, pero no las conocemos, por ello decidimos darnos una vuelta a Vancouver, Canadá donde está Digipen y hacer un reportaje lo más completo posible que encontrarás en este número. Creemos que lo más difícil es encontrar trabajo al terminar la carrera, pero es un hecho que los estudiantes de Digipen tienen más posibilidades.

◆

En la película de Animée (dibujos animados) de Street Fighter, afuera de la plaza donde está hablando alguien como Ghandi, está un personaje sentado ¿es Akuma?
En su revista año I # 9 página 17 mencionan que cuando el penúltimo enemigo del juego Contra III, The Alien Wars, ataque con piedras hay que agacharse, pero a este enemigo lo llaman Mother Brain y ese es el nombre del jefe final de Super Metroid ¿es el mismo?

HARMAN
Estado de México



Sí, es Akuma y les tenemos una muy buena noticia a muchísimos de nuestros lectores como Harman, José Ricardo Cornejo Juan Carlos Hernández, Apolo, Chacal y Roger Camargo Reyes que querían ver esta película. En junio será estrenada en nuestro país. De hecho ya desde hace más de un mes en diferentes cines hay pósters que están anunciando la película.
Respecto a Mother Brain son tocayos y nada más.

◆

En el juego de KI de SNES en las pantalla de récords hay un récord exagerado de Orchid de un tal TIM. ¿Ese récord se puede quitar o sólo es una broma de los programadores?

MARTINEZ PEREZ JOSE AUGUSTO

México, D.F.

El tal TIM es Tim Stamper y es productor de RARE. Ese récord sólo puede empatarse; hasta ahora no sabemos de alguien que lo haya roto.



TIM STAMPER



48 GOLPES

◆

¿Por qué en la revista año 4 # 10 página 17 en los títulos oficiales para el Nintendo (Ultra) 64 dicen que va a salir Killer Instinct 2 y en la revista año 4 # 12 página 5 que se iba a hacer una nueva versión de Killer Instinct?.

Miguel Rizo Romo

Guadalajara, Jal.

El Killer Instinct 2 salió ya para máquinas de Arcadia con innovaciones no sólo en gráficos y música, sino también con un reto mayor, una nueva forma de jugarlo y más ventajas para los jugadores que arriesguen. Este título es independiente al fabuloso Killer Instinct 64 (nombre provisional) para el N64 casero que seguramente saldrá a finales de septiembre al mismo tiempo que el sistema ¿o tal vez con él?

◆

Ustedes publican información muy buena sobre videojuegos recientes pero ¿qué pasa con los que ya no están tan de moda y que en algún tiempo fueron los mejores títulos? A lo que quiero llegar es que hace 8 ó 9 números hablaban de DKC o SF y quienes conseguimos casets anteriores apenas ahora, no sabremos mucho sobre el juego. Es decir, si yo compro mi SNES con DKC o MKII no sabré mucho porque la información la dieron hace mucho tiempo.
Su lector # MK3

Ivan Ricardo Garcia

Tijuana, B.C.

Nos hemos dado cuenta de esto. Algunos lectores nos piden información dada en números atrasados y nos es difícil estar repitiéndola por respeto a los lectores que nos siguen permanentemente, por ello sólo repetimos alguna información cuando la solicitud es muy insistente.
Seguiremos hablando de juegos anteriores de los que no hablamos o hablamos poco (¿hablar en una revista? sí, es que es "interactiva") pues así lo solicitan los lectores, pero difícilmente repetiremos información de otros números ¿ya ves qué importante es tener todos los números de Club Nintendo? Nunca se sabe cuándo necesitarás la información.

◆

Fui a una presentación de astronomía donde explicaron con un video (por compuadora hecho en Silicon Graphics) qué pasa si dos galaxias chocan y nos comentó el que expuso, que tardaron 3 días y medio en lograr ese video que duró aproximadamente 10 segundos. Yo pensé que programar con esta tecnología sería super rápido.

TANKA

Guanajuato, Gto.

Pues sí es rápido, ya que hacerlo con dibujos animados hubiera requerido al menos 240 dibujos (24 por cada segundo). Recuerda que hemos comentado que lo más laborioso es "crear" los modelos en la computadora. Una vez que se tienen es muy fácil moverlos. La Silicon Graphics tiene la ventaja de que hace además cálculos de la velocidad, la masa de los cuerpos, la iluminación y los reproduce en forma "virtual". Esa escena que viste en 10 segundos hubiera tomado otros 10 segundos verla desde cualquier otro ángulo e incluso en el mismo centro de la expresión, pues ya estaban programados los modelos, texturas y demás cálculos.

◆

¿Saben si existen planes de lanzar algún aditamento para poder jugar Virtual Boy sin tener que recargarlo en algún sitio plano? Algo así como sujetador para la cabeza o los hombros.

Tony

Acapulco, Gro.

Hasta ahora no hay noticias de algún aditamento para poder jugar el Virtual Boy de esa manera. De hecho una de las precauciones que se señalan en el manual es no utilizarlo en vehículos en movimiento y mucho menos caminando.

◆

Vivo en una zona de Orizaba donde no se consiguen los títulos recientes de Nintendo. ¿Saben de algún lugar donde vendan cartuchos al interior del país y acepten giros postales?
Me urge saberlo y de antemano muchisisísimas gracias.

Abraham López Monroy
Cd. Mendoza, Orizaba

Hablamos con Luigi y él te lo puede mandar. El procedimiento sería que le llamaras al teléfono 208-1023, le digas qué título quieres, te dé el precio y tú deposites en la cuenta de Banca Serfín # 5261207 sucursal 28 y luego por fax (al mismo teléfono 208-1023) o por correo a Reforma 250-2o. piso le hagas llegar el depósito para que te lo envíe.

◆

¿Van a salir secuelas de Mega Man para el Nintendo 64?

Juan Daniel Ruvalcaba
Cd. Juárez, Chih.

Todavía no hay un anuncio oficial de Capcom. Habrá que esperar

◆

¿Saldrá a la venta en lo que resta del año algún título de soccer para SNES?

Cesar Martinez
Estado de México

Pués como andábamos en Vancouver nos pasamos a ver a nuestro cuate Rob Leingang quien está de productor de FIFA Soccer en Electronic Arts y nos dijo que este año lanzarán la versión 97.

◆

Los títulos que retrasó Nintendo como FX Fighter, ahora deberán ser superiores o al menos igual de buenos que los actuales (KI) porque creo que si salen como habían sido programados no van a tener éxito.

Juan José Yáñez T.
Cd. Delicias, Chih.

Tienes toda la razón. Nintendo según comentó (en una conferencia de su Presidente en Japón Hiroshi Yamauchi), se ha vuelto muy exigente en cuanto a la calidad de sus juegos. Sin duda el trabajo en este título le costó bastante a GTE y a Nintendo, pero es mejor que haya sido cancelado a que decepcionara a los videojugadores o que se quedara en los anaqueles... y no tanto que haya sido malo sino que salieron otros mejores.



◆

Además de los 2 juegos de Mighty Morphin Power Rangers (The Movie y Fighting Edition) vi otro con una portada donde sale el White Ranger con Saba (el sable) ¿qué pasa? ¿es pirata o es uno anterior?

Alberto Ramírez Torres
San Luis Potosí

Cuando se hicieron las negociaciones para traer los 2 primeros títulos a México, ya había salido el que tú mencionas en Estados Unidos, pero en ese entonces no conocíamos a los Power Rangers por acá y no hubiera sido muy atractivo para los videojugadores ¡y qué bueno! porque el título es malón.



◆

Ustedes dicen que sólo dan información oficial y verdadera, pero dijeron que algo nuevo en Mortal Kombat 3 era el daño producido por un combo y esto no es cierto, ya que se usa desde Primal Rage.

Marco Antonio Martínez Camacho
León, Gto.

Si te refieres a lo publicado en el año 4 # 7 página 18, decimos que es algo nuevo para la serie de MK, no que sea una idea nueva (original) de MK3, pero sí es nueva en MK3.

◆

¿Cuál es el último password del juego de Kablooey? ¡Uf! sí que es difícil este juego.
Se despide su lector # zb3 FX-MEN

Mario Fernando Valenzuela
Hermosillo, Son.

Para entrar al nivel 130 introduce el password DFMQ.

Your New Password Is
DFMQ

◆

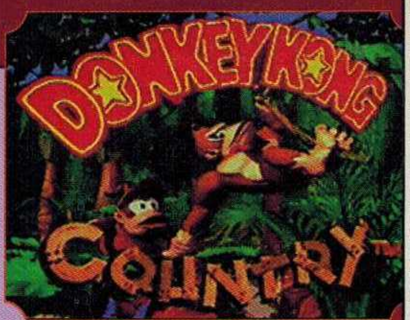
Aquí puedes ver dónde está el rombo de la revista anterior.



Recuerda que nos puedes escribir a: Pestalozzi 838, Col. del Valle, México, D.F. C.P. 03100

◆







Para lograr este *bug* necesitas jugar de dos jugadores en modo de equipo (TEAM), entonces en la primera escena del juego avanza con los dos personajes Donkey y Diddy para que al llegar casi al final no elimines al último Kremling y donde indica la foto, justo al tocar el suelo, regrésate lo más rápido que puedas (te recomendamos que ruedes para esquivar el hueco y te regreses más rápido) para tocar al enemigo que dejaste vivo y así te elimine, espera a que parpadee un poco el personaje, entonces al mover al otro personaje los colores de la pantalla cambiarán drásticamente, como lo podrás apreciar en las dos últimas fotos.











LOS RETOS DE MARIO

092 SUPER MARIO WORLD

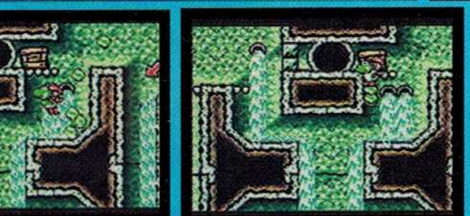
¿Como logro que en el marcador de vidas salga "bo" (Be Cero)?



Enviado por: Israel López E. y Rafael Godinez P.

090 YOSHI'S ISLAND

RESPUESTA AL RETO DE FEBRERO



Para lograr que Yoshi se meta a la tierra hay que saltar como indica la primera foto, de tal forma que choques con la caja y en la orilla al mismo tiempo, para que la pared te jale y quedes atorado en la tierra, no es fácil por lo tanto inténtalo varias veces.

CONTESTARON ESTE RETO:

RAFAEL MONTES DE OCA MARTINEZ
LUIS ALFONSO MARTINEZ RANGEL
GUSTAVO MIGUEL ZERMEÑO MORENO
IVAN MANUEL MORALES GAMEZ
IVAN GUILLERMO ROJAS BIDMA
JORGE ZAMORA MORALES
MIGUEL A. CARRION MAYO
OCESSE TELLEBES

AGRADECEMOS A:

JOEL CONTRERAS OCHOA
MARISELA PADILLA G.
DANIEL MORELOS CRUZ
JOSE GUILLERMO MEJIA
E.P.G
ALEJANDRO MEDRANO G.
CAPF
RUBEN RODRIGUEZ ARVIZU
ALEJANDRO JUGO B.
MUERTO
CESAR A. CALDERON
GILBERTO MONTES
ISSAC PERICO
JORGE CATAÑEDA
VICTOR SANDOVAL
ANTONIO SANCHEZ VARELA
LUIS RUBEN JARAMILLO
LUIS MONTELLANO S.
ERICK VARGAS MENDOZA
GABRIEL CORTEZ SALAZAR
ALAN R. CERVANTES
RICARDO MORALES M.
RICRADO MURGUIA
DAN
ROBERTO ROBLES
ROSENDO VEGA AISPURO
MORTAL LEKTOR
MAX ROMERO SEGURA
EFRAIN TUFIÑO PAMPA
JORGE ALBERTO NAVARRO
TRIX
EMMANUEL URZUA ROJAS
JORGE MANJARREZ
DIEGO PEREZ LLAGUNO
ROGELIO DELGADO
MARIO
JULIO C. VAZQUEZ
FERNANDO MARIN MENDEZ
ADRIAN LAGUNA C.
LUIS ECHEVERRIA AREVALO
RICARDO MENDOZA VARGAS
ENRIQUE TORIYAMA G.
AUGUSTO JAPHET AVILA
KENNETH SKERTCHY
QUIMERA
EMILIO MARTINEZ ALMERAYA
OSCAR GONZALEZ B.
BENJI DNA
OSVALDO MARTINEZ
JUAN ROMEO GONZALEZ
ROD
NEFI GONZALEZ MEZA
DANIEL GLEZ. BANDOLA
JOSE LITO P.
FEDERICO GALVAN
WIZARD V
ISRAEL GOMEZ MACIAS
JUAN POZOS NIETO
RODOLFO FABIAN LANCERO
MARIO MILANES M.
IVAN VALDEZ RIVAS
LUIS BRITO
ROY VICTOR ARCADIO
CHRISTIAN GARCIA
EDGAR VIDAL
EL ZORRO
FIN
ZERO
ANTONIO ALVAREZ VALEN-CIA
CESAR ISSAC PEREZ
RAHS
RHR
EL TORITO
JAG
GABRIEL MARQUEZ
EDGAR POLANCO GOMEZ
JAVIER REGALADO IBARRA
SUPER AKUMA
HUMBERTO LOPEZ GARCIA
DANIEL LOPEZ GARCIA
GABRIEL RAMOS
MIGUEL GALVIZ IBAL
MILTON
MIGUEL RIZO ROMO
RARELLI
JOSE ONTIVEROS
JORGE ONTIVEROS
GUSTAVO HERNANDEZ S.
ROGELIO DOMINGUEZ
GUSTAVO DE LA CRUZ
HECTOR JULIAN SELLEY
ARJUN YAÑEZ LARIOS
DAHANI YA0EZ LARIOS
ISIDRO HERNANDEZ GULLEN
HACTOR ALEJANDRO GENIS
RODOLFO RUVALCABA
JASUS ALEJANDRO MEDRID
HECTOR LOPEZ SANSON
ARMANDO NAVA
BRUNO ANGELES
ESTEBAN ANGELES
ANTONIO BALLESTEROS
LEONARDO DIAZ TREJO
WININGS EXCELENT
RAUL TIJERINA
MARIO CARRILLO RUIZ
GEN
LUIS AGULAR ARELLANO
OCTAVIO PEREZ
GUILLERMO CRUZ DELFIN
RICARDO GOMEZ E.
JONATHAN BECERRA
JUAN MORALES GOMEZ
ANDY
JAIRO RODRIGUEZ CARRILLO
JAIME MEZA GONZALEZ
ISAY BOCANEGRA RAMOS
RICARDO VERDIN OLIVERA
ANGEL GARCIA
ALAN MANDRUJANO
JUAN TORRES DIAZ
ARMANDO VALENCIA ORTIZ
ARMANDO BECERRIL O.
RAFAEL ALMANZA C.
EL RENEGADO
ADAN ALVARADO ALVARADO
MICHEL OCHOA CAMPOS
JOSE AMARO DIAZ
MARCO RODRIGUEZ
JESUS CATAÑEDA HUERTA
JAVIER CESAR HERNANDEZ
JOSUE GARAVITO
JESUS GONZALEZ
FIDEL CORREA
LEONARDO SANCHEZ
JOE JAM
EL SAMMAMISH
IVAN HERNANDEZ V.
EDUARDO CALDERON
GERARDO ROSAS GARCIA
JUAN GONZALEZ MUÑOZ
MISAEL GARCIA PELAYO
JORGE BADAI PONCE
JOSE M.F.

CONTESTAMOS A:

TONATIUH ALARZON G.
JOSE CORNEJO AGUILAR
GONZALO CASTELLANO C.
EDGAR LOZA PEREZ
JESUS HERNANDEZ LOPEZ
JAIME PONCE
ULISES GUZMAN
EDUARDO PECHIR MUÑOZ
JAIME GOMEZ DELGADO
JUAN M. MORALES
JAIME GOMEZ MORENO
WILSON
WAKKO WARNER
GAMBITO
THE KNIFE
GINZU
THE CROW
ERICK VELASCO FARRERA
M. ANTONIO HUERTA HDZ.
CARLOS C. ALVAREZ
JOSE ANTONIO HOMERO
JESUS F. CLEMENTE GTZ.
ALEJANDRO GONZALEZ
JGLCBK
JESUS A. INZUNZA SANCHEZ
RUBEN VILLALOBOS ALVAREZ
EL CISNE YOGA
CRISTIAN I. ROCHA MTZ.
DAVID A. GOMEZ SOLANO
DAVID E. VICENTE MORALES
SKY DRAGON
ENRIQUE GONZALEZ S.
JAVIER MASCORRA PANTOJA
KLAE
CUAUHTEMOC C.V.
JESUS URBANO CARRILLO H.
TILDIN
IRON MAIDDEN
IVAN FRANCO ZEPEDA
MSLFULGORE
MNC
VALENCIA '95
PAULINA SUAREZ ALVAREZ
SERGIO ORLANDO TREJO
TANKA
EDUARDO CASILLES
JUAN JOSE PACHO
RICARDO QUIROZ CORONA
JUAN URZUA ROJAS
BRUNO ZARATE GARCIA
ALEJANDRO FORONDA
DANTE SANCHEZ R.
JUAN GOVEA CASTRO
ALBERTO PALMIRES CASTRO
MIGUEL IZQUIERDO PERAZA
RICARDO VALDEZ MARTINEZ
MANUEL FERNANDEZ G.
JOSE AGUILAR BARRIGA
JOEL AGUILAR BARRIGA
JAG
LUIS ROGELIO ALVAREZ
ART
VICTOR PEÑA CALIXO
URIEL PLAZA SANTOYO
ROGELIO OJEDA
CIRO CHAVEZ CASILLAS
ISRAEL LOPEZ ESCUTIA
ROBERTO CHONG CEDILLO
INX
KLAX
AARON A. BARBEYTO V.
JESUS B. SANCHEZ MEJIA
ANTONIO GARCIA ROBLES
MIGUEL A. GOMEZ HDZ.
JUAN MIGUEL DOMINGUEZ
JAVIER ROMERO
ANGEL A. REYES SANCHEZ
HUGO A. JIMENEZ HDZ.
COP
VENOM
MGM
MASH
FIDEL MONTOYA RODRIGUEZ
JOSE RAMON ANTUNEZ
ALMA ROSA GOMEZ M.
MANUEL F. GUZMAN
JESUS J. CHAPLIN
CARLOS A. GARCIA M.
SAN GOHAN
ALAN KEY MARTINEZ B.
FAUSTO SOLIS SOTELO
JUAN MANUEL GOMEZ L.

COLABORACION ESPECIAL:

FABRICE V. CONNEHAYE
NATHALIE DE MARCE
PAUL JURADO
AUGUSTO E.G.A.

COLABORARON EN ESTE NUMERO:

JORGE MANJARREZ
EL RENEGADO HERNANDEZ
TIRSO GONZALEZ
ADRIAN GOMEZ BLANCO
EMMANUEL URZUA ROJAS

INFORMACION SUPERNESESARIA

theme PARK

Seguramente tú has visitado ferias o centros de atracciones y te has preguntado "¿Por qué ponen el Spin-o-rama y la vuelta loca, (lugar de donde sale un 20% de la gente a cantar la guaxaca) junto al área de comidas?, o ¿por qué los baños siempre quedan lejos de cualquier sitio?, o peor aún: ¿por qué hacen un estanque para focas y echan ahí a una Orca que después ya no cabe?". Bueno, es tiempo de que pruebes suerte como el director de una importante cadena de centros de diversiones en el juego Theme Park de Ocean y Electronics Arts para el SNES.

Este título es la conversión del éxito de computadora al SNES, es un juego de estrategia donde tú creas un parque de diversiones y según las decisiones que tomes y cómo desarrolles la construcción del mismo, ganarás mucho dinero o te irás a la ruina.

Para empezar este juego, primero deberás modificar las opciones dependiendo de tu nivel, obviamente al principio es recomendable escoger el modo fácil para aprender bien a jugar, después ya le podrás ir subiendo la dificultad; también podrás seleccionar el idioma, pero como este juego fue programado en Europa no se le puso español al no ser un idioma muy "pesado" allá.







Una vez que compras tu terreno aparece ya bardeado y listo para trabajar, es ahora donde debes empezar a poner atracciones y caminos. Para hacer esto debes presionar el **Botón X** en tu control, con esto aparecerá un pequeño menú del cual podrás seleccionar las siguientes opciones si las señalas y presionas el **Botón Y.**

Sigamos: Al empezar el juego tú tienes cierta cantidad de dinero, con ese dinero deberás comprar una tierra alrededor del mundo; al principio sólo podrás escoger una, pero si tienes curiosidad podrás estar viendo el precio de las demás tierras disponibles y obtener datos de ellas señalándolas con el cursor y presionando el **Botón Y.**



opciones



Con ésta podrás salir a la pantalla de opciones.



Con este ícono podrás comenzar a construir el camino para los visitantes.

Con esto escoges las atracciones; recuerda ponerlas en sitios más o menos accesibles, después de ponerlas escoges dónde ubicar la entrada.



Al igual que las atracciones debes escoger el sitio ideal para ubicar las tiendas.



Contratar varios tipos de empleados necesarios para el funcionamiento de tu parque.

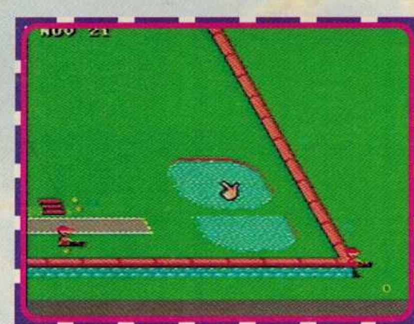


Aquí podrás elegir varios adornos para tu parque, ya sean árboles, troncos o lagos.

Con esto puedes obtener datos de qué le falta a tu parque por parte de los visitantes.



Con esto construyes las filas para que la gente compre los boletos y espere a usar la atracción.



Muy bien, ahora que ya sabes para qué sirve cada cosa, podrás empezar a construir tu parque, recuerda que debes planear cada uno de tus movimientos porque hay cosas en las que ya no te podrás arrepentir después.





Al momento de comprar tu atracción verás una pantalla con datos importantes de ese juego que te permitirá tomar mejores decisiones, después podrás entrar de nuevo a esa pantalla para poder cambiar la entrada del juego.

Las atracciones son la parte más importante del parque, al principio tienes pocas de dónde escoger, así que no importa que repitas algunas, siempre checa cuáles son las atracciones que más le gustan a la gente de ese escenario.

Recuerda que debes hacer accesible para los visitantes la taquilla del juego que pongas, de lo contrario nadie utilizará esa atracción.



Al comprar una tienda también aparece una pantalla de datos que te ayudará a tomar la decisión correcta, después de ubicar la tienda que escojas podrás entrar de nuevo a la pantalla de datos pero ahora modificarás muchas cosas que van desde el precio de cada producto, el tipo de ingredientes que ahí se usen hasta los premios y el porcentaje de ganadores en concursos.









Cuando contrates a tus trabajadores podrás ubicarlos en puntos estratégicos del parque aunque algunos, como los mecánicos, siempre se mueven en búsqueda de algo para reparar. Si no te parece el lugar en donde ubicaste a un trabajador en especial podrás moverlo y en una pantalla especial podrás subirle el sueldo, ver qué tan bueno ha sido su desempeño o despedirlo.



Después de poner algunas atracciones, gente en su sitio y tiendas, es justo que abras tu parque; para hacerlo ubica el cursor sobre la entrada y presiona el **Botón Y**, recuerda que si el parque no está abierto nadie lo visitará.

Desde que se abre el parque puedes llegar a una pantalla donde podrás ver una gráfica en la que se ve cómo está funcionando (llegas a ella ubicando el cursor en donde está tu dinero y presionando **Y** en la pantalla de funciones), ahí podrás modificar el precio de entrada al parque, obtener créditos si te quedas sin dinero o aumentar tu presupuesto para investigaciones.





Entre mayor sea el presupuesto que le otorgues a las investigaciones, más pronto obtendrás nuevas atracciones, tiendas y adornos, lo que hará que tenga más variedad, pero trata de no otorgarle demasiado, porque si no podrías ir a la quiebra por gastar más dinero del que ganas.





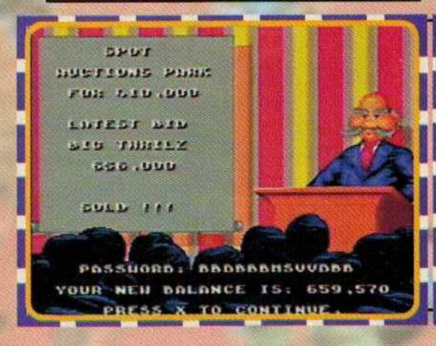
De repente recibirás la ayuda de tu administrador quien te dará consejos sobre los precios de entrada al parque así como el estado de las atracciones, también llevará a cabo diferentes encuestas de las que te mantendrá informado. Es importante que le hagas caso.

Al terminar el año verás aparecer una tabla en la que podrás checar qué tan popular es tu parque, comparaciones en diferentes aspectos contra tus competidores, así como el manejo y el valor del mismo. Estas tablas también son de gran ayuda para saber en qué ponerle más atención al parque.

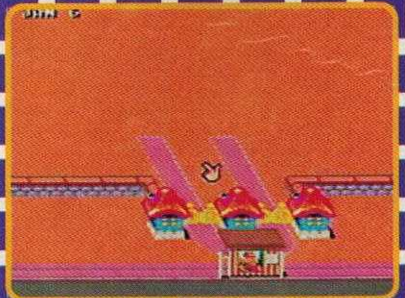








Otra cosa que te servirá bastante es la opinión de la gente, a muchos de ellos les verás globitos con gráficos adentro; estos gráficos te mostrarán qué es lo que ellos buscan y lo que por ende es recomendable poner en el parque.

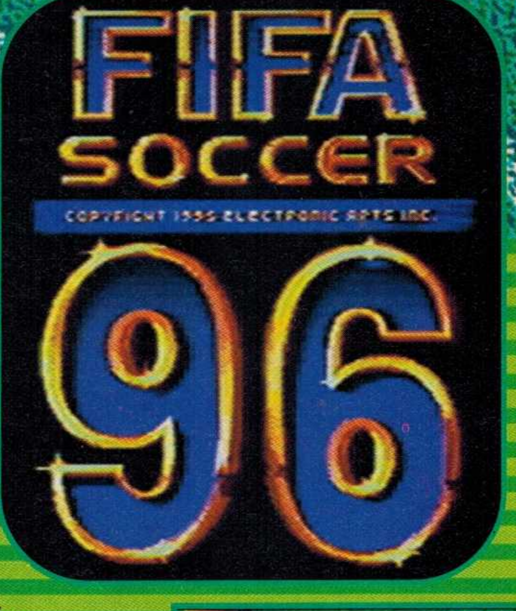


Si lo manejas bien, al final de año recibirás la oferta de compra de tus competidores, así podrás subastarlo al mejor postor y con el dinero que ganes ir a comprar otra tierra para hacer otro y seguir ganando dinero. Recuerda que entre mejor sea tu parque más te pagarán por él. Una vez que lo vendas obtendrás el password para continuar después.

Theme Park es un juego bastante entretenido aunque a muchos no les parezca que sea así por la temática; la ventaja de este título sobre otros muy parecidos es que es bastante fácil de comprender y no se necesita haber jugado otros títulos parecidos para entenderle. Lo malo es que los datos de este juego se manejan por Password hay que terminar un nivel completamente para guardar tu progreso. Una buena opción si estás en busca de algo diferente y entretenido a la vez.



INFORMACION SUPERNESESARIA



Este mes viene muy deportivo, ya que Electronic Arts trae 4 juegazos con los deportes más emocionantes del planeta: Football Soccer, Basketball, Hockey sobre hielo y Football Americano. Así que comencemos por analizar el primero.

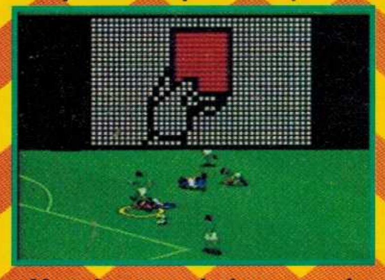


Este juego (el de FIFA 96) está bastante interesante, ya que trae muchas opciones que te sorprenderán. Primero, y antes de que te fijes bien en las fotos, el cartucho trae la opción de lenguajes donde puedes escoger entre 6 diferentes idiomas: Inglés, Alemán, Francés, Sueco, Italiano y... ¡adivinaste! Español (se me hace que viste las fotos). Pues sí, esta vez el juego está muy completo y no sólo por los idiomas, ya que trae 12 ligas diferentes donde podrás seleccionar 59 equipos de entre los que destacan México, Brasil, Italia y equipos como Islandia, Singapur y Costa de Marfil (esto en la Liga Mundial); en la liga Americana hay 6 equipos (Atlanta, Colorado, Montreal, N.Y., Seattle y Vancouver); en la Brasileña hay 16 equipos; en la Inglesa hay 22; en la Francesa 20; en la Alemana 18; en la Italiana 18; en la liga de Malasia 16; en la Holandesa 18; en la Escocesa 10; en la Española hay 20 (incluyendo R. Madrid) y en la Sueca hay 14. Todos estos equipos dan un total de 237 (sí, lo hice con calculadora ¿y qué?), desafortunadamente no pusieron la liga Mexicana (#/&*'«¢]) lo cual es una desgracia, mejor hubieran quitado la de Malasia. Bueno, continuemos.



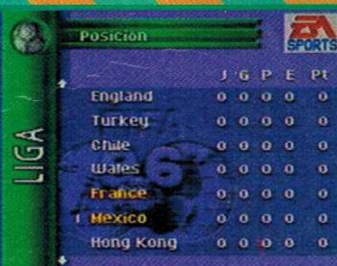


Puedes jugar un partido (bueno... varios) amistoso, de liga, de torneo, de Play Off o simplemente practicar.

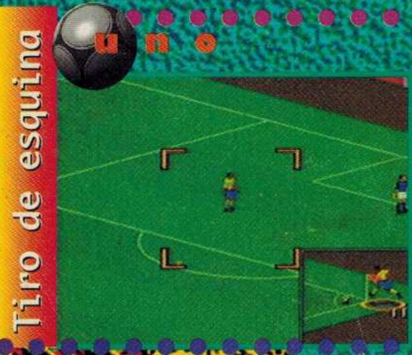


¿Y qué se puede hacer en la opción de Práctica? Pues hay 6 pruebas con 3 niveles:

Por otro lado, si ya quieres entrar en acción, sólo tienes que escoger qué tipo de partido quieres. Si eliges Liga, Play Off o Torneo, puedes seleccionar hasta 8 equipos que tendrán que competir por la Copa la cual sólo uno de los 16 participantes puede poseer (en Torneo son 24). Claro que si eliges la Liga Americana o Sueca ya no serán tantos.

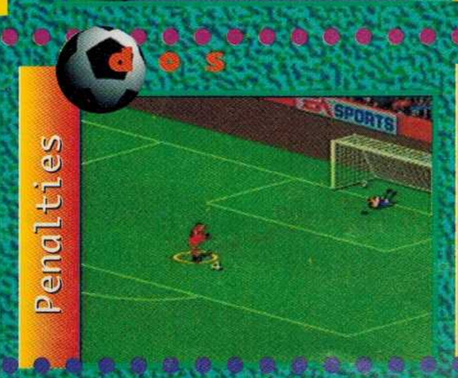


uno



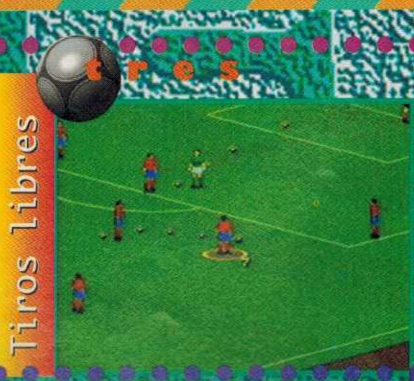
Tiro de esquina

dos



Penalties

tres



Tiros libres

Ya que hayas elegido el tipo de partido, liga y equipo, aparecerá un menú antes de comenzar el partido donde puedrás escoger:

COBERTURA DEL EQUIPO



Para ajustar el rango de cobertura de la defensa, el medio campo y los delanteros. Recuerda que mientras más adelante del campo estén tus defensivos, será más fácil que te tomen por sorpresa en un contra-ataque.

FORMACION

Tienes 5 posibles formaciones. Si el equipo contra el que te toca es muy bueno a la ofensiva, es recomendable la formación de hasta abajo (Sweeper).



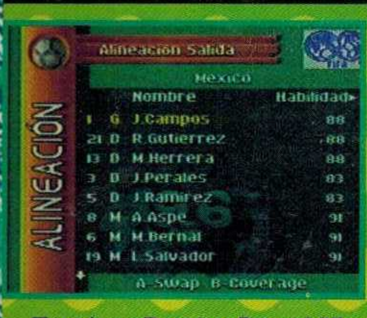
ESTRATEGIA DEL EQUIPO



Con 6 opciones puedes decidir cómo va a jugar tu escuadra en el campo. Aquí depende de cómo va el marcador; no se te vaya a ocurrir la brillante idea de poner todo al ataque cuando vayas ganando por 1 gol y quede poco tiempo o al revés, poner todo a la defensiva cuando vayas perdiendo.



ALINEACION



Aquí te puedes dar cuenta de algo muy importante, el portero ya no se llama Campios o de qué Zánchez, Pancho Paz o Villa ya no están. Ahora sí, está la verdadera formación de México y de los otros equipos. Por cierto, esta opción es para hacer cambios.

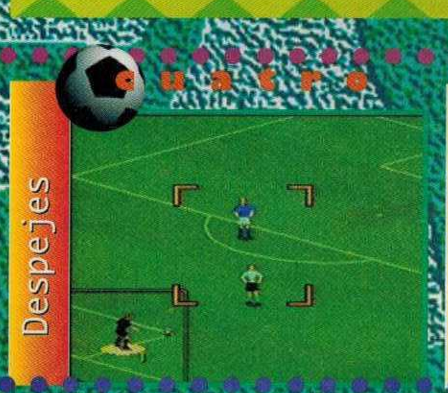
OPCIONES

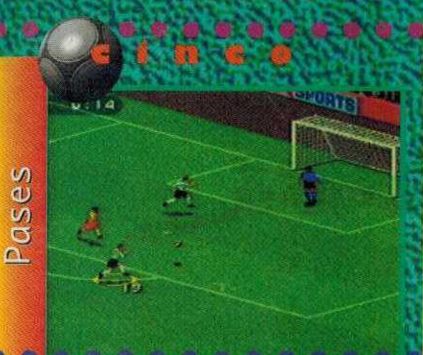
Esta opción te permite Activar y Desactivar las lesiones, Off sides, flechas de pase, círculo de potencia y ajustar otras cosas como el pasto y el reloj.

Un detalle del juego es que en la animación de los jugadores se utiliza Render











Además este juego trae cosas muy interesantes como:

Repetición instantánea con la que podrás ver ese gol tan espectacular una y otra vez, desde 2 ángulos diferentes.





Ahora la pantalla que se activaba cuando metías gol en el FIFA anterior, indica goles, tarjetas y otras cosas.



Puedes ver las estadísticas del juego, quién y cuándo se anotaron los goles y las faltas cuando quieras presionando Start y yéndote hasta abajo del menú que sale.

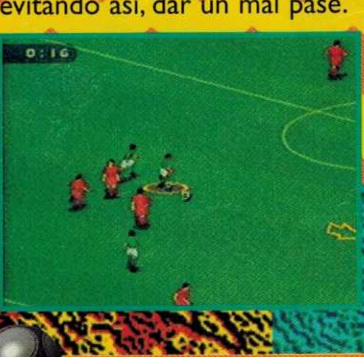






La potencia con que vas a tirar o despejar, la observas en el círculo de tu jugador.

Si quieres dar pase y no tienes un compañero cerca para que lo puedas ver, aparecerán flechas indicando donde están tus compañeros, evitando así, dar un mal pase.





Pueden jugar tú y otras 4 personas más con un adaptador, ya que este juego cuenta con esta opción.





En Options tienes 2 modos de dificultad: Principiante y Experto, en este último tienes más movimientos que en principiante.



Si quieres tirar penalties, tendrás que escoger en práctica esta opción, ya que al igual que su antecesor éste no la trae.

No hay necesidad de anotar passwords, ya que el juego trae batería que guarda tus avances en la Liga, en el Torneo y Play Offs; no te preocupes, puedes tener guardados los avances de los tres, así no tendrás que borrar uno para jugar en otro.

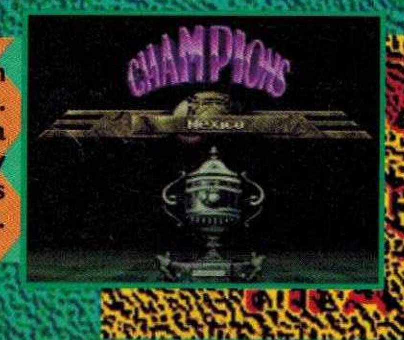
Al anotar un gol, si presionas A, B, X ó Y festejas.



Usa esta tabla para una rápida referencia de los movimientos

		A	B	X	Y	L	R
Kick Off		Patear	Patear	Patear	Patear		
Sin la bola			Cambiar a otro jugador	Correr	Barrerse		Empujar al oponente
Con la bola	Modo Experto	Chutar	Pasar la bola	Correr		Give & Go: Presiona B+R para pasársela (la bola) a tu compañero. Luego R para que te la regrese (la bola).	
Con la bola	Principiante	Chutar	Pasar la bola			Give & Go: Presiona R para pasársela a tu compañero. Luego R para que te la regrese.	
Bola en el aire (sólo modo experto)		Disparo de 1ª Instancia	Palomita	Cabecear	Chilena		
Portero		Patear	Sin la bola se barre o mete zancadilla. Despeja con la mano				
Penalty		Tirar			Cambiar de tirador		

FIFA 96 Soccer es una buena alternativa, ya que la opción de 5 jugadores simultáneos hace más divertido el juego. Además, el usar los nombres de los jugadores reales le da más puntos. Sin embargo, la falta de opción de penalties y la ausencia de equipos mexicanos le quitan algunos puntos al juego.





INFORMACION SUPERNESESARIA

Otro de los títulos que Electronic Arts trae para tu SNES es NBA Live 96 donde la emoción del "Deporte Ráfaga" se hace sentir en cada cuarto y también en la cocina, el baño, la sala y el cuarto de servicio.

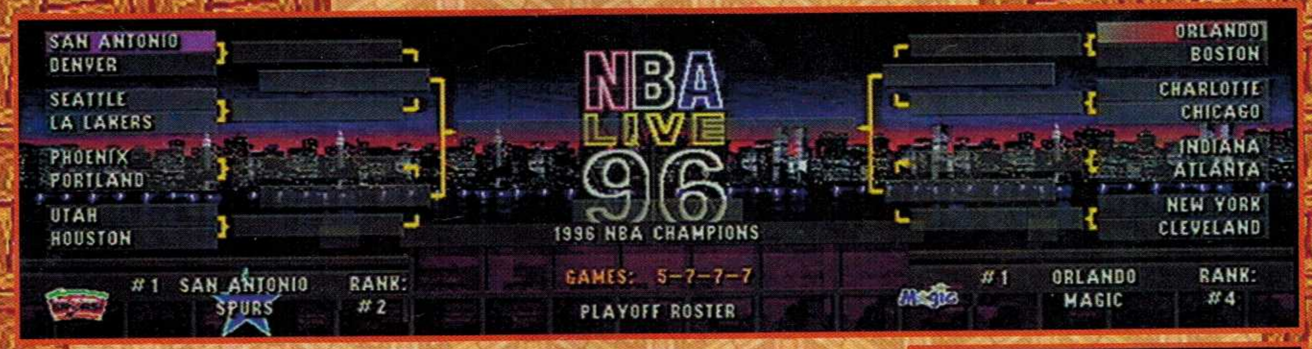
Para empezar te diremos que para ganar un partido de Basketball, había que jugar sucio y ser capaz de sobrevivir a tus oponentes. Para aquellos que prefieren un partido rudo, esto está muy bien; pero existen muchas personas que gustan de un partido normal, con todas las reglas de la NBA, con estadísticas y jugadores reales (nada de Clinton vs. Mascotas).



Pues para ellos tenemos buenas noticias, ya que NBA Live 96 es un juego de lo más realista, por lo tanto, aquí encontrarás estadísticas reales y jugadores verdaderos, con las características que presentaban a finales de Abril de 1995.

Al prender tu SNES lo primero que verás, o más bien oirás, será el típico "E.A. Sports, It's in the game". Ahora ya que presiones START aparecerá la pantalla principal donde aparecen las siguientes opciones:

MODE



Aquí tienes 4 posibles opciones.

Exhibition.- Es para un juego normal, puedes optar por jugar con un equipo común de la NBA, un equipo con las estrellas o un equipo creado por ti.

Season.- Aquí comienzas una nueva temporada con tu equipo favorito.

Playoffs.- Comienzas una nueva post-temporada.

Load Series.- Continúas una serie o post-temporada que hayas grabado anteriormente, ya que el cartucho trae batería incluida.



STYLE



Existen 3 estilos diferentes de juego.
Arcade.- Aquí los jugadores no se cansan, no se lesionan y no hay faltas ni violaciones al reglamento.
Simulation.- Aquí entra el realismo absoluto ya que las reglas están presentes así como la fatiga y las lesiones.
Custom.- Aquí jugarás según cómo hayas configurado el juego.



LEVEL

Rooxie.- Fácil.
Starter.- Normal.
All-Star.- Difícil

QUARTER

Puedes hacer que un cuarto dure 3,5, 8 ó 12 minutos. Aquí depende de tu habilidad para regar las cosas y ensuciar todo.

ROSTER SET UP

EDIT PLAYER

NAME	CLUBNINTENDO
NUMBER	13
HEIGHT	6'9"
WEIGHT	290
HAND	RIGHT
HEAD	33
PLAYER	3
POSITION	POWER FORWARD
COLLEGE	SAN FRANCISCO

Puedes crear tus propios jugadores y formar tus alineaciones. Para crear a un nuevo deportista tienes que escoger su altura, color, peso, cabeza, número, posición, de qué universidad viene y darle nombre. También le puedes dar habilidades como puntería, velocidad, fuerza y otras 12 características más. Como ves, pocas cosas.

EDIT RATINGS

FIELD GOAL	99
THREE POINT	99
FREE THROW	99
DUNKING	99
STEALING	99
BLOCKING	99
OFF. REBOUND	99
DEF. REBOUND	99
OFF. ABILITY	99

SET RULES

Podrás controlar la cantidad de faltas ofensivas y defensivas que serán sancionadas; si quieres que existan paredes invisibles que impidan que la bola salga de la duela; eliminar el ser sancionado por regresarte a tu cancha cuando has pasado el medio campo; evitar que tu jugador salga del partido por haber acumulado 6 faltas personales; controlar el reloj de tiro; evitar la fatiga y las lesiones.



SET OPTIONS

Por último podrás controlar el volumen de la música y de los efectos especiales desde tu sillón. Si quieres que tu jugador se vea en cámara lenta cuando esté retacando la bola, también puedes hacerlo.
Shot Control.- Te permite escoger si quieres que un tiro entre dependiendo de la distancia, el lugar y demás factores, o si quieres que el tiro entre dependiendo de las estadísticas del jugador que tire; si prefieres la primera, deja esta opción en Player, si prefieres la segunda, deja la opción en CPU. Por último puedes decidir si quieres que el equipo que va perdiendo le sea más fácil regresar, entonces deberás poner la opción de CPU Assistance en On.

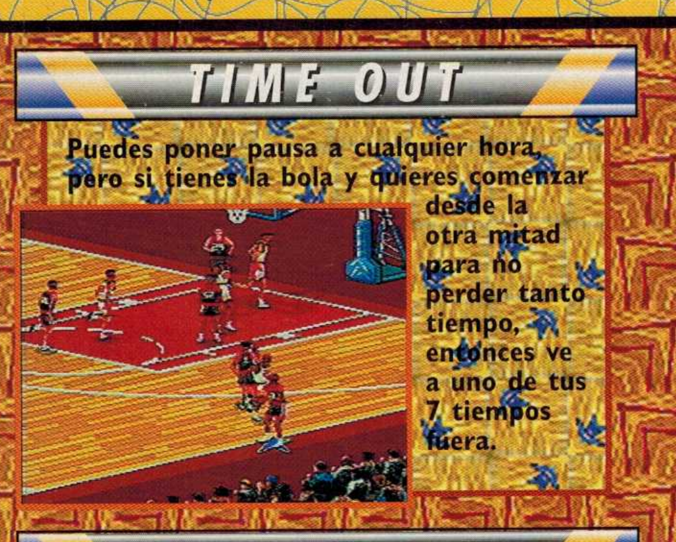
SET OPTIONS

MUSIC VOLUME	
SFX VOLUME	
MUSIC MODE	STEREO
CROWD SOUND	ON
SLOW MOTION DUNKS	ON
SHOT CONTROL	CPU
CPU ASSISTANCE	ON

Obviamente éstas no son todas las opciones que tienes, ya que cuando estás jugando y pones pausa saldrá el marcador y otro menú con las siguientes opciones:

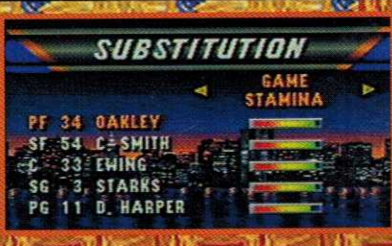
TIME OUT

Puedes poner pausa a cualquier hora, pero si tienes la bola y quieres comenzar desde la otra mitad para no perder tanto tiempo, entonces ve a uno de tus 7 tiempos fuera.



SUBSTITUTION

Puedes hacer sustituciones en tu línea sólo cuando el reloj está parado.



REPLAY

Si el equipo contrario hizo una jugada que dejó a tus hombres perdidos en la duela, es indispensable saber qué pasó evitando así otra sorpresita de esas; para eso está la repetición instantánea.



STRATEGY MENU

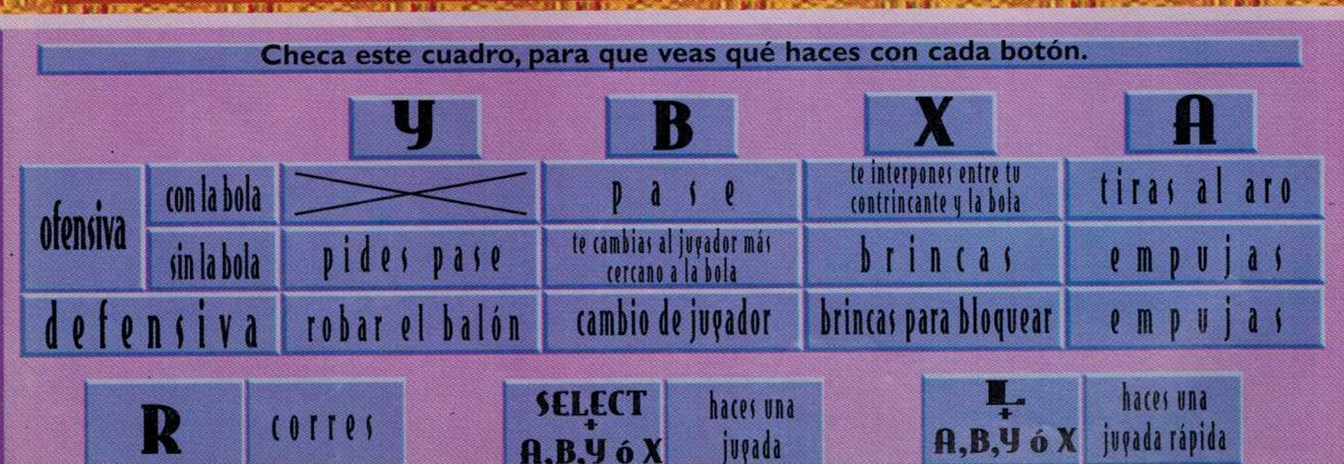
Strategy Menu.- Este menú está sensacional ya que aquí es cuando ves que puedes hacer jugadas tanto a la defensiva como a la ofensiva. Aquí puedes ver las que tienes en tu "Armamento". Y para llamarlas mientras está la bola en juego, sólo presiona Select más A, Y, B ó X según sea la jugada que quieras hacer de las 4 que escojas. También tienes 4 jugadas rápidas que puedes llamar con L más A, B, Y ó X.

OFFENSIVE STRATEGY
Y BOX A
B INSIDE A
SIDELINE A
MOTION A
HIGH POST A
X 3 POINT 1
A ISOLATION A

DEFENSIVE STRATEGY
CPU SELECTS
PRESSURE MEDIUM
A 1/4 COURT
1/2 COURT TRAP
Y 1/2 COURT
B 3/4 COURT
X FULL COURT

OFFENSIVE PLAYS
DOWNSCREEN ACC
DOWNSCREEN REJ
DOWNSCREEN FADE
DOWNSCREEN CURL
DOWNSCREEN SLIP
DRIBBLE ENTRY
X HAND OFF

Bueno, hasta aquí hemos visto muchas opciones, pero ¿Qué hay con los detalles del juego? Hay muchas cosas que hacen a NBA Live 96 un muy buen juego de Basketball. A continuación te presentamos algunas de ellas:



Checa este cuadro, para que veas qué haces con cada botón.

		Y	B	X	A
ofensiva	con la bola		pase	te interpones entre tu contrincante y la bola	tiras al aro
	sin la bola	pides pase	te cambias al jugador más cercano a la bola	brincas	empujas
defensiva		robar el balón	cambio de jugador	brincas para bloquear	empujas

R	corres	SELECT + A,B,Y ó X	haces una jugada	L + A,B,Y ó X	haces una jugada rápida

Mientras estás jugando, cuando algún equipo hace algo como bloqueo, un tapón, un robo o encestar, aparecen tablas con las estadísticas del juego ya modificadas. Más claro: Si haces una asistencia, aparecerá el número de asistencias que se han hecho en todo el juego. Claro que estas tablas salen en la parte inferior de la pantalla para no estorbar, además de que son muy útiles para hacerte ver si necesitas cambiar de estrategia.

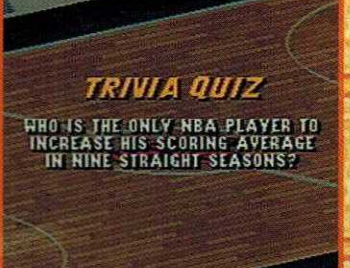




Aquí no estás forzado a jugar un partido 100% serio o 100% rudo, ya que tú configuras a tu gusto tus partidos.

Otro detalle, es la presentación de los jugadores al comienzo de un partido.





Al terminar el 2do. cuarto y pasarte las estadísticas, te hacen preguntas tipo trivia. Si eres un fanático de este deporte, es casi seguro que te sabrás las respuestas. Si no, no te preocupes ya que al final del 3er. cuarto, viene la respuesta.



No hay necesidad de anotar passwords y la batería no salva de inmediato tus avances, ya que podría ser que perdiste un partido y si tú no quieres que esa derrota esté presente, nada más no salvas el juego. Si te fijas este estilo de batería es genial.

Si te da flojera jugar un partido y quieres seguir adelante en la temporada o en la post-temporada, puedes poner Simulate antes de jugar y automáticamente la máquina dará el marcador final de este partido.





Si necesitas una razón más para convencerte de que este juego vale la pena, aquí te va este detallazo: Este título lo pueden jugar 5 jugadores simultáneos con todas sus combinaciones posibles: L-CPU, 2-CPU, 3-1, 1-1, 1-2, 2-2, 3-2, 5-CPU, 4-1, Etc.







Como ves, NBA Live 96 es un juego que tú puedes jugar como más te guste, que tiene grandes detalles y que aprovecha muy bien el adaptador para 4 controles. Lo único que le faltó fue que pudieras poner la perspectiva como tú quieras, cosa que según esto, veremos en el Nintendo 64.



Y como pilón: La multitud apoya a su equipo, ya que cuando el partido se está poniendo bueno, gritan: "D-Fense, D-Fense", y además se ponen a aplaudir para hacer el típico "Trumm, trumm, ta, trumm, trumm, ta"

INFORMACION SUPERNESESARIA



Es 3a. y 7 y estás preocupado por ver si tu equipo logra el 1o. y 10. El receptor sale de acuerdo a la jugada establecida y todo el mundo en el estadio aguarda en silencio.
El mariscal de campo lanza el pase, todo el estadio observa, el ovoide está en las manos del receptor, la multitud se vuelve loca de júbilo (¿X- Men?). El receptor huele los calcetines de uno de los linieros defensivos y acelera. Entre él y la zona de anotación sólo existe pasto.
De repente pasa un tipo corriendo junto al receptor que ocasiona que éste se detenga para ver cómo se aleja del sujeto mientras el liniero ofensivo le llega por atrás. ¡Oh no! el tiempo se acabó. Nos vemos la próxima temporada.

Aunque parezca un corto de la película Forrest Gump, en realidad el texto de arriba era la introducción al tercer juego que Electronic Arts trae para tu SNES. En realidad (y no virtual), la introducción que trae el cartucho lo dice todo, lástima que no la puedas oir por medio de la revista, pero imagínatela:

MADDEN '96

EA SPORTS IT'S IN THE GAME TRUMM TRUMM TRA TRUMM TRUMM TRA TRUMM TRA

Más o menos ¿no?. Pues sí, este juego está para chuparte los dedos y eso que no es comestible. Para empezar, el juego te ofrece muchas opciones, como jugar un partido de exhibición donde los 30 equipos, más uno extra con los mejores jugadores, se podrán enfrentar.

En este modo puedes escoger uno de los 30 estadios donde quieres que el partido se lleve a cabo, también puedes escoger el tiempo de duración, el clima y si quieres usar la formación original o una que tú hayas creado.

Ahora que si quieres que tu equipo gane el Super Bowl puedes hacerlo, ya que tienes la posibilidad de jugar en los Play Offs o toda la temporada. Puedes comenzar una nueva temporada o una que ya tengas grabada, pues con la batería ya no tienes que anotar passwords. Aquí también puedes ajustar el tiempo de 3,5,10 ó 15 minutos, eliminar los castigos por Interferencia de pase, las lesiones (que aquí entran en lugar de la opción de escoger estadios) y si quieres jugar con tu escuadra o la escuadra original. Claro que si no quieres jugar toda la temporada porque tienes mucha... tarea, entonces podrás hacer que el SNES juegue por ti y sólo te dé el resultado basado en las estadísticas de la NFL.

FRONT OFFICE

Otra de las opciones que tiene este juego se llama Front Office, donde tendrás 5 nuevas opciones:

SIGN UP NEW PLAYERS

Aquí, tú puedes crear al jugador de football americano que siempre habías querido en tu equipo favorito. Para conseguirlo, además de darle nombre, altura, peso, equipo, posición y número, tendrás que pasar por algunas de las pruebas de la siguiente opción, para que el **SNES** le asigne sus características correspondientes a velocidad, agilidad, fuerza, resistencia, etc.



PRACTICE EVENT

Esta opción es para que puedas adaptarte mejor al juego y para que practiques las pruebas antes de inscribir a un nuevo jugador. Existen pruebas de todo tipo:

40 YARD DASH

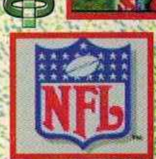


Aquí tienes que hacer que tu jugador corra 40 yardas muy al estilo de las Olimpiadas en Atari (qué tiempos aquellos), sólo que aquí presiona **Y** y **B**.

OBSTACLE COURSE

Tendrás que correr casi en Zig-Zag, evitando obstáculos y llegar a la meta lo más rápido posible. Para ello, hay que pasar del lado derecho del costal rojo y del izquierdo del azul.







PASSING RANGE DRILL

Aquí tienes que correr 10 yardas para tomar vuelo y lanzar lo más lejos posible el balón.



COACH ROGERS

¡Pon atención, hijo! Aquí quiero que repitas la secuencia que haga y espero que tengas suficiente cerebro para hacerlo. No que **Axy** y **Spot** son muy...

DEFENSIVE BACK DRILL

Nada se interpone entre el Mariscal, el receptor y la zona de anotación excepto tú, así que evita que el receptor complete los 10 pases.

QB/RECEIVER CATCH DRILL

El coach quiere ver qué manos tienes, así que prepárate para recibir los pases, por lo que hay que desmarcarte de los oponentes, que pueden ser 1, 2, ó 3.





10 YARD FIGHT DRILL

Aquí tienes que avanzar 10 yardas y lograr pasar a los defensivos (1,2,3) para anotar. Sólo por si acaso piensas en huir, no podrás pasar de la yarda 15, ni podrás salir de la zona central del campo.





PROTECT QB DRILL

Tienes que defender a tu QB de ser capturado por los defensivos. Aquí hay que ver quién es el graciosito que intenta hacerlo y bloquearlo.



RUSH QB DRILL

Es tu oportunidad de mostrarle al coach qué tanto te gustan los mariscales de campo, así que tendrás 7 segundos para llegar a él y bajarlo a... que bese el pasto.



DEFENSIVE 10 YD FIGHT

Impide que el corredor anote.

Claro que no son todas las pruebas, pero dependiendo de qué posición le hayas asignado a tu nuevo jugador, serán las pruebas que tendrás que pasar.



TRADE PLEYERS

Otra de las opciones de Front Office es la de Trade Players, donde podrás hacer cosas como poner a Troy Aikman con los Jaguares, a Barry Sanders con los Petroleros.

RESET ROSTERS

Si no te gustan los cambios que hiciste puedes poner Reset Rosters, y si no te convencen los jugadores que creaste, para eso está Delete Players.

DELETE PLAYERS

¿Y qué hay en el campo de batalla?... Pues muchos detalles:





Al igual que los otros 2 juegos de EA Sports, éste también es para 5 jugadores simultáneos con todas las posibles combinaciones. (2 vs. 3, 1 vs. 4 etc.)

Para jugadas de pase, puedes lanzar pase a 5 receptores.



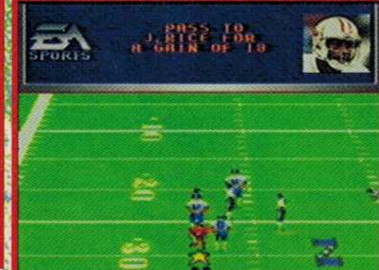




La opción de la repetición instantánea no podía faltar. Así sabrás qué fue lo que pasó con tu defensivo o receptor.



Y qué sería de un juego de Football Americano sin tiempos fuera, los cuales sí son útiles aquí.



Cuando alguien hace algo importante, sale su foto con la indicación de lo que hizo.

Al final del partido, si hiciste algún récord podrás poner tus iniciales para que quede grabado para la posteridad.

NFL RECORDS
MOST YARDS PASSING
MOST YARDS RUSHING
LONGEST PASS CAUGHT
LONGEST RUN MADE
MOST TOTAL YARDS
MOST POINTS
LONGEST FIELD GOAL
B,X,START:EXIT
Y,A:SCOUTING COMBINE RECORDS





Si ves que la formación del otro equipo no es muy agradable para tus planes, puedes cambiar la jugada presionando **A** y luego **A**, **B** ó **Y** para cambiar a otra jugada que hayas programado antes.

Si te equivocaste de botón y en lugar de centrar la bola pusiste **A**, presiona **X** y el cambio de jugada quedará anulado. También se puede usar como finta.





*Al anotar, puedes festejar presionando cualquier botón.

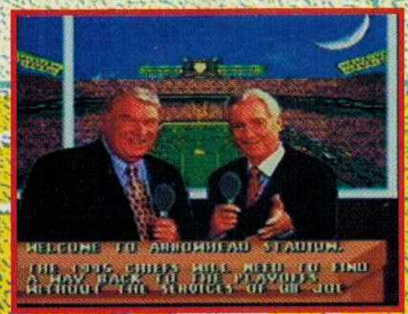
*Trae muchas jugadas de engaño.

*La perspectiva del campo maneja Modo 7.

Usa este cuadro, para tener la función de cada botón a la mano.

EA SPORTS	A	B	X	Y	L-R	←→	SELECT
Patada de despeje.	Cambio de jugada (pata-da corta) Colocar a los jugadores a la derecha	Activar la barra de poder Patear la bola Colocar a los jugadores a la izquierda	EA SPORTS	Colocar a los jugadores en su posición original	EA SPORTS	Dirigir la patada	Recepción libre
Defensiva Antes de centrar la bola	EA SPORTS	Selección de jugador	Selección de jugador	EA SPORTS	Mover a los Line Backers	EA SPORTS	EA SPORTS
Después de centrar la bola	Taclear	Cambiar al jugador más cercano a la bola	Brincar y le-vantar los bra-zos	Arrojarte	EA SPORTS	EA SPORTS	EA SPORTS
Ofensiva Antes de centrar la bola	Cambio de jugada	Centrar la bola ó Selección de jugador (Multi-player)	Hacer que el QB grite ó Selección de jugador (Multi-player)	EA SPORTS	EA SPORTS	Poner un hombre en movimiento	EA SPORTS
Después de centrar la bola **1)** Corriendo	Girar para evitar tacleadas	Correr más rápi-do por un rato	Saltar	Arrojarte ó dejarte caer si eres el QB	Pase lateral	EA SPORTS	EA SPORTS
2) Dando un pase	Pase	Colocarte en posición de pase para que salgan las letras Pase	EA SPORTS	Pase	**L:** Lateral **R:** Pase	EA SPORTS	Lanzar el balón hacia afuera
3) Recibiendo	Girar para evitar tacleadas	Selección del jugador más cercano a la bola	Saltar y levan-tar las manos	Arrojarse	EA SPORTS	EA SPORTS	EA SPORTS

ACLARACION: *Si eliges jugada de pase y después de centrar la bola no haces nada, el CPU lanza automáticamente el pase. Si después de centrar la bola te mueves y presionas B para que aparezcan las letras, tú mandas el pase.*



Madden NFL 96 es un juegazo de Football Americano, que trae muchas opciones y que hará que la llegada de la siguiente temporada no sea tan larga. Te recomendamos que le eches un ojo a este juego; por cierto ¡ten cuidado cuando el equipo contrario haga una patada de despeje!





El pasado mes de Febrero con frío y todo nos lanzamos tres cuates de Club Nintendo a Seattle en EU y a Vancouver ahí en Canadá en busca de las noticias más frescas y relevantes para tenerte siempre bien informado, (bueno, en realidad eso es lo que le decimos al Sr. Kikuchi para que nos mande, pero vamos a vaguear...) precisamente en Vancouver se encuentra ubicada la escuela de programación de videojuegos "Digipen" y de la cual ya te habíamos hablado un poco, así que decidimos ir a darnos una vuelta para abundar en datos, ya que muchos de los lectores nos han hecho bastantes preguntas al respecto.

DigiPen

¿Qué es Digipen?
No sabemos. (por qué empezar con esta pregunta si ya lo hemos dicho, pero bueno....) Digipen fue la primera escuela de programación en América enfocada de lleno al campo de los videojuegos, ahí cada alumno estudia cómo realizar un videojuego, desde la planeación que es lo primero, hasta la programación del juego en sí. Digipen es una escuela que ha recibido el apoyo en equipo de Nintendo con el que los alumnos comienzan a programar.

¿Qué es Digipen?

Seguramente tú has de tener una idea un poco incorrecta -al igual que nosotros la teníamos- de cómo es Digipen; en realidad la escuela no es muy grande y sólo ocupa dos pisos de un edificio pero eso no importa mucho, lo que importa es el nivel de estudios que ahí se tienen y déjanos decirte que es bastante bueno.

¿Cómo es el ambiente en Digipen?
En Digipen nos encontramos con un ambiente bastante agradable pues la gente que está ahí así lo hace sentir, y es que como dice el señor Comair: "Para estudiar esta carrera no se necesita una edad en especial pues recibimos alumnos de 18 años en adelante, lo importante es tener un espíritu joven y alegre" y eso se ve a leguas en cada uno de los salones que visitamos. Otra cosa que nos pareció bastante chistosa y que nos comentó el Sr. Comair es que el horario de la escuela es de 9:00 AM a 2:00 PM generalmente, pero como cada uno de los estudiantes tiene su



Esta es la fachada de Digipen, como puedes ver no es muy grande pero lo importante no es el tamaño.

El plan de estudios de Digipen es bastante extenso y se tiene que cumplir en un par de años; como dato curioso te diremos que la primera generación de programadores se graduará este mes, y según el director de la escuela, el



señor Claude P. Comair: "Sólo los alumnos que cumplan al 100 % con el plan de estudios estarán listos para programar un videojuego". Y el plan de estudios al que el se refiere incluye las siguientes materias:

primer semestre

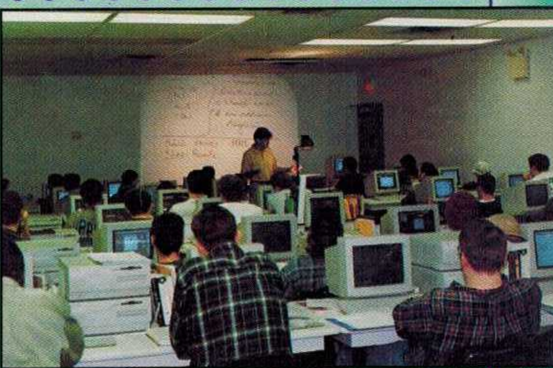
- Producción de Animación por Computadora
- Fundamentos de la Animación
- Desarrollo de Storyboards
- Planes de Producción
- Introducción a Sistemas Gráficos de computadora
- Práctica de Animación Supervisada

segundo semestre

- Proyectos de Animación
- Fundamentos de la Animación 2
- Diseño de Soundtrack
- Práctica de Animación Supervisada

tercer semestre

- Ambientes Gráficos
- Proyectos de Animación 2
- Entrenamiento Avanzado de Animación
- Práctica Supervisada de Animación.



Nos pudimos colar de "oyentes" a una clase del grupo que apenas está comenzando, como podrás ver hasta en la teoría puedes estar practicando un poco.

último semestre

- Entrenamiento Avanzado de Animación 2
- Proyecto de Animación 3
- Práctica Supervisada de Animación.

Todo lo anterior da un total de 829 horas netas de clase, 3611 de Práctica Supervisada de Animación, 900 de un Taller de Producción para verano y 5430 de uso del laboratorio de cómputo.

Dentro de los lenguajes de programación que se estudian en Digipen tenemos lenguaje C y C++, además de lenguajes nativos para computadoras. De entre otras materias que se ven y que están dentro del plan de estudios que detallamos a grandes rasgos por semestre anteriormente están: Manejo de Variables, Algebra Básico, Sistemas Númericos Binario, Octal, Decimal y Hexadecimal, Trigonometría, Ecuaciones Lineales, Geometría, Transformaciones en 2D y 3D, conocimientos de Sistemas para PC y MAC (que van desde cómo prenderlas hasta cómo programarlas), Algoritmos para 2D y 3D, Matemáticas para proyecciones en 3D, Algoritmos para Polígonos, Render y Ray Tracing, Prevención de Colisiones en Sistemas Avanzados, uso de texturas y por supuesto Programación para el SNES.

Además de esto, hay alumnos que se especializan en ciertas áreas específicas como el diseño, los soundracks o música para los videojuegos, la animación o la programación misma, pero eso es aparte de las materias que mencionamos anteriormente las cuales se podrían considerar como "las obligatorias" por decirlo de alguna forma.

computadora para su uso exclusivo, mientras dura su curso, ellos se quedan después de clases y prácticamente los tienen que "correr" a las 10:00 PM que es cuando se cierra la escuela (inclusive tienen clases los sábados).



El Sr. Comair tiene un título de sistemas de la Universidad del Japón, él es una persona bastante agradable pero también es bastante exigente con sus alumnos. Por ejemplo: a partir del tercer semestre los estudiantes más avanzados comienzan el desarrollo de un juego en el que están involucrados aproximadamente 18 estudiantes; cada uno de ellos tiene una tarea definida y si uno falla en su misión, es cambiado o removido del proyecto por el Sr. Comair porque como él mismo dice: "Así es en la vida real, si fallas estás fuera, así que en esta escuela no preparamos perdedores".

Otra cosa que nos comentó Mr. Comair y que nos pareció interesante es que los



Para practicar la programación en el SNES, Nintendo apoyó a Digipen dándoles unos simuladores de este sistema para correr ahí los programas que hacen los estudiantes.

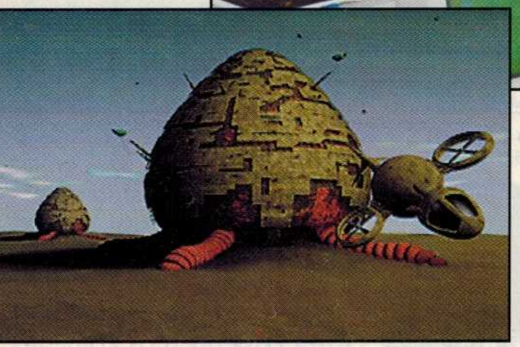
juegos que se programan en la escuela ellos los guardan y no les permiten a los estudiantes venderlos porque como él dice: "Estamos creando gente que se una a las empresas, no que compita con ellas, además no se puede comercializar algo que no está bien hecho" así que ningún trabajo puede ser comercializado, a diferencia de la escuela de programación de Human en Japón donde tienen un acuerdo con los estudiantes para comercializar sus juegos; también nos comentó al margen, que tenían una especie de "Sistema de Intercambio" con escuelas de programación en Japón. Esto de la comercialización nos pareció bastante interesante, pues además de lo que él expuso, evita la "explotación" de un producto por alguna empresa (eso nos recuerda un concurso que se hizo aquí en México donde una empresa premiaba el mejor Software escrito por gente no profesional, el regalo era bastante atractivo, pero si ganabas, tu programa o aplicación pasaba a ser propiedad de la empresa, así que ¿Qué tal si ganaba alguien que fuera muy capaz y aunque no profesional creaba algo que le diera a ganar millones de dólares a la empresa y él tan solo se quedaba con un premio?

Por si tenías la duda acerca de dónde esta Vancouver, te diremos que éste ha sido el viaje en el que nos hemos desplazado la mayor distancia dentro de nuestro continente

Cada uno de los estudiantes tiene una computadora personal para todo su curso, en ella pueden trabajar, estudiar, jugar y hasta tomar notas de la clase.

Cada grupo debe trabajar en el proyecto del desarrollo de un videojuego, aquí tenemos al grupo más avanzado checando detalles de su proyecto: Un juego R.P.G. llamado "Caves of Nirvan".

El director de esta escuela, el señor Claude C. Comair supervisa personalmente el desarrollo de cada una de las clases.



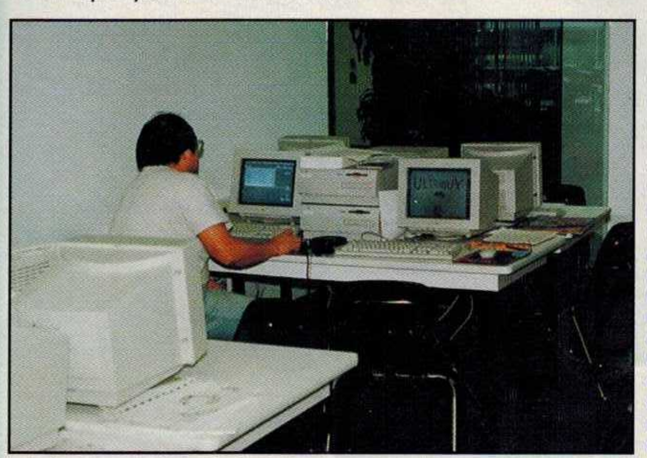
Esta es una gráfica desarrollada por Richard Marchand uno de los alumnos de DigiPen.



¿Puedo estudiar en Digipen?, ¿Qué necesito?



Aunque es bastante difícil tú puedes llegar a estudiar en Digipen, y decimos que es bastante difícil porque hay muchas características que debes reunir. Para empezar te podemos decir que ya debes haber ter-



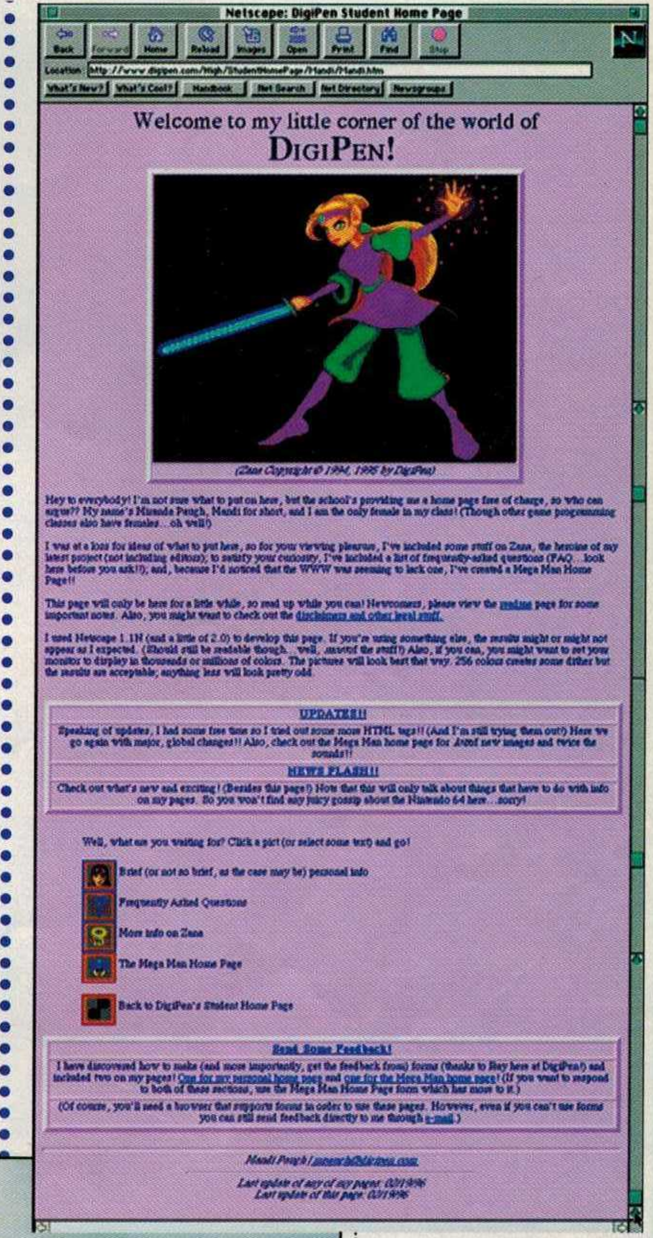
Además de los proyectos en grupo, cada uno de los alumnos puede trabajar en algún juego de él después de clase.

minado tus estudios de preparatoria con excelentes calificaciones sobre todo en Matemáticas, algo curioso es que, contrario a lo que puedas pensar, no es necesario ser un genio en computación, es más, si no sabes nada es mejor, pues nos comentaron que muchos estudiantes llegan con vicios en programación que son muy difíciles de eliminar, lo que a ellos realmente les importa es que seas bastante bueno en Matemáticas. Después de esto puedes pedir una solicitud de aplicación, ya sea por correo a: Digipen Computer Graphics Inc. 5Th Floor, 530 Hornby Street, Vancouver, B.C. Canada V6C 2E7, por teléfono al 95(604) 682 0300 y Fax 95 (604) 682 0310, o por e-mail a: digipen@digipen.com.

Después de recibir tu solicitud, estudiarla, llenarla y mandarla de regreso, deberás esperar, pues tu solicitud será concienzudamente analizada y sólo serán escogidos los mejores alumnos, así que si crees que estás preparado puedes pedir una donde además podrás checar los costos de los estudios en Digipen.

Por cierto, déjanos decirte que ya un estudiante de nuestro país fue considerado apto para entrar a estudiar a Digipen. Su nombre es Alejandro Moreno y radica en Cd. Obregón, él es la prueba viviente de que sí se puede llegar a estudiar ahí si reúnes los requisitos (saludos a Alejandro, ¡síguele echando ganas!).

Muchos de los juegos que han sido programados en la escuela se guardan y algunas veces se muestran ya sea a gente del medio o a los estudiantes mismos para que los chequen.



Tú puedes visitar la "Home Page" de Digipen a través de Internet, la dirección es: http://www.digipen.com Ahí podrás conocer un poco más de esta escuela, para pedir informes lo puedes hacer a: Digipen Computer Graphics Inc. 5th. floor Hornby Street. Vancouver B.C. Canada V6C 2E7. o por el e-mail a digipen@digipen.com.

¿Es cierto que el Nintendo 64 sólo traerá un control?

"WOLVERINE"

México, D.F.

Los juegos que ya han estado en la sección de finales seguirán siendo aceptados si mando fotos para récords.

Benito Flores Garza

Monterrey, N.L.

Si no estamos suscritos ¿contestan nuestras cartas?

José Antonio López Mtz

México, D.F.

Dijeron que iban a hablar del juego de Captain Tsubasa de Japón ¿ya se les olvidó?

Nelson Ruiz [illegible]

Baja California Sur



¿Tiene final el juego de Lethal Enforcers?

Rodriguez Luis de Atocha

Mérida, Yuc.



FOTO CORTESIA DE ISRAEL LOPEZ E.

Acerca de la incredulidad de si se utilizó un videogame enhancer para lograr esos TOPS excelentes y sorprendentes, quiero decir que esos récords siempre han podido y podrán ser superados si usáramos nuestras cualidades. Recuerden: el mejor videogame enhancer es el cerebro ¡úsenlo!

Julio Cesar Cornero J.

Chilapa, Gro.



¿Me podrían dar un truco de Mortal Kombat 2 de Game Boy?

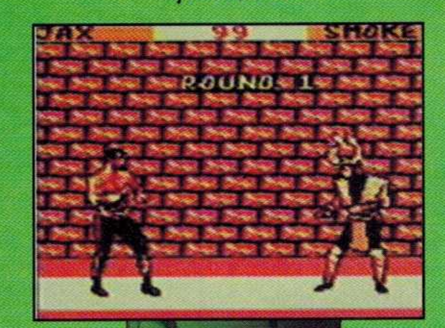
Federico Archundia Popocatzi

Tlaxcala, Tlax.

¿Se puede sacar a Smoke en Mortal Kombat 2 de Game Boy?

Jose alFredo martinez

Tijuana, B.C.



PRESIONA ABAJO Y START CUANDO SALGA LA CARA DE TOASTY.



Su póster de Chun Li no me agradó en lo más mínimo.

Roque A.F. A

Guamuchil, Sin.



¿Habrán gráficas de Silicon Graphics en el Virtual Boy?

José Alan Polanco Fierro.

México, D.F.



Me di cuenta que el Director General de Prodein, en el sumario de la revista se llama igual que un personaje de Super Copa, el No. 9 de México: Teruhide Kikuchi ¿es él?



E. Vladimir Guerrero Cortés

Aguascalientes, Ags.



¿No se supone que Ardy Light Foot iba a salir hace más de un año bajo la marca Asciiware y no Titus.

Xavier García Court

Acapulco, Gro.



¿Hay una persona que se dedica a leer cada carta que reciben?

Araenis Bastida C.

México, D.F.



Cuando reciben cartas con mala ortografía ¿las corrigen?

Isidoro Eskenazi Saed

México, D.F.

Si les mando foto o video con 10 millones 500 mil puntos en Kirby's Dream Land 2 ¿estaría acreditado en los tops?

Alfonso José Avila

Veracruz, Ver.

Hasta ahorita

¿Habrá secuela de Kirby para SNES?

Jocelyn Gonzalez²

México, D.F.



¿Club Nintendo se vende en E.U.A.?

Hugo Alberto
México, D.F.

¿Saben si Rare planea sacar otro juego de Battletoads para SNES?

Alberto Calva
Atotonilco el Grande



¿Saben si en México podemos conseguir Mangas (comics) de Dragon Ball Z o Captain Tsubasa V?

Lerma Eng Carlos Agustin
Ensenada, B.C.

¿Se pueden sacar sombras en KI de SNES?

Cristian Ivan Rocha Mtz.
Monterrey, N.L.

(EL RUCO)
México, D.F.

Carlos Como Alvarez
Aguascalientes, Ags.



¿Sólo se usarán gráficas de Silicon Graphics en el N64?

José Alan Polanco Fierro.
México, D.F.



¿Existe algún sistema de videojuegos superior al N64?

"White Ranger"
Coatzacoalcos, Ver.



Nuestra tele es de 21 pulgadas y nuestros padres dijeron que si poníamos el SNES a la tele, ésta se descompone. Quisiéramos saber si es cierto.

Ivan Martínez M
Estado de México.



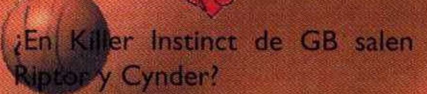
¿El sistema Japonés del N64 va a ser diferente a la versión americana?

Paris Baños Parga
México, D.F.



¿Existe Super Metroid 1 y 2 para SNES?.
¿Existe Return Samus para SNES?

Mario Alberto Velasco
Oaxaca, Oax.



¿En Killer Instinct de GB salen Riptor y Cynder?

Sergio H. Dettmer
Córdova, Ver.



¿ves como no salen?



¿Va a salir un sistema de almacenamiento de datos alterno para el SNES?

Aarón Hurpet Corro
Pátzcuaro, Mich.



Me gustaría saber si al terminar el DKC en menos de una hora y teniendo el 101% hay un final diferente al que comúnmente sale. Quiero saber si es cierto para esforzarme, pues mis amigos me dicen que salen imágenes en 3D.

Hugo Soto Peña
Estado de México

¿Existe código para sacar fatalities en Samurai Shodown?

"SONGOKU"
Mérida, Yuc.



¿Hay forma de controlar a los jefes y personajes secretos en MKII?

Alberto Morales Guadarrama
México, D.F.



¿Ya salió a la venta el cartucho de los Súper Campeones?

Jose Ulises Ponda
León, Gto.

¿Podría ganar algo si yo tuviera todas las revistas del año sin ser subscriptor?

Gastón Motolá Acuña
Culiacán, Sin.



¿Hay planes de Takara de sacar King of Fighter 95?

"SHANG TSUNG"
México, D.F.

¿Cuántos controles traerá el Nintendo 64?

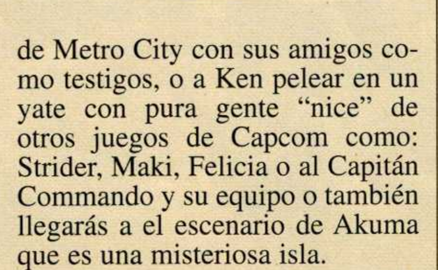
Elías De la Torre
Guadalajara, Jal.

U

¡OH SÍ...! MÁS STREET FIGHTER

Seguramente al leer esto dos pensamientos pudieron pasar por tu mente: 1).-"¡¿Qué!?, ¡¿Otra vez Street Fighter!?". 2).-"¡Qué bien!, ¿Ahora qué viene?". Tal vez exista una tercera y que sea de indiferencia (pero no creemos que sean muchos casos). Bueno, en fin: todo el rollo anterior es la entrada a un par de noticias referentes a este juego, la primera de ellas y tal como lo anunciamos en nuestro número anterior es la inminente salida del juego "Street Fighter Zero 2" para Arcade en los próximos días.

Ya en el número anterior te dimos un avance de lo que sería SFZ 2, los personajes que incluiría y algunos datos pero este mes te traemos un reporte más completo. De lo primero que te podemos comentar es que ningún personaje fue eliminado del primer SFZ y todos han regresado como es costumbre, con nuevos trucos y movimientos. Para empezar algo que será muy fácil de notar es que los personajes que se consideraban secretos (M. Bison, Akuma y Dan) ahora ya se pueden escoger sin necesidad de algún truco. Este juego es más atractivo visualmente hablando puesto que ahora cada personaje tiene su "Stage propio" y no como pasaba en SFZ que se compartían los escenarios, así que ahora podremos ver a Guy pelear en las peligrosas calles de Metro City con sus amigos como testigos, o a Ken pelear en un yate con pura gente "nice" de otros juegos de Capcom como: Strider, Maki, Felicia o al Capitán Commando y su equipo o también llegarás a el escenario de Akuma que es una misteriosa isla.



Este juego estrena un nuevo modo de combos ya que además de los super movimientos que ya son de todos conocidos hay una nueva "teoría" en la que al presionar los tres botones de golpe comienzas a acumular poder entre más tiempo los presiones; esto puede parecer algo salido de KOF pero no es así, ya que aquí no acumulas poder para marcar un súper movimiento, sino que aquí mientras vas "acumulando poder" podrás marcar una serie de movimientos seguidos que tu personaje ejecutará con mayor o menor fuerza dependiendo qué tanto poder acumulaste; esto, por si no entendiste nuestra "clara explicación", (¡Huy si, cómo no!) es que ahora los "súper movimientos" incluirán los golpes que tú quieras y marques en cierto tiempo, pudiendo crear una innumerable combinación







de estos combos encadenados, ¡esto suena bastante bien!. Respecto a lo de los movimientos nuevos de cada personaje hasta donde sabemos a todos les dieron retoques pero hay cosas muy interesantes como que Chun-Li ahora arroja su Ki-Kou-Ken con mayor rapidez, Sodom tiene más técnicas de ataque que lo hacen, ahora sí, un personaje de cuidado y por centésima vez le metieron mano al Dragon Punch de Ken; de lo demás podrás darte cuenta por ti mismo muy pronto.



Cada personaje ya no sólo tiene un jefe "personal", ahora tiene un jefe y un sub-jefe especial que no son los mismos del primer juego (ya sabemos quiénes son pero por ahora no lo diremos), también los finales han cambiado y en algunos verás personajes famosos de Capcom haciendo apariciones especiales. De los nuevos personajes (ya hablamos un poco el número pasado), por si no recuerdas o no leíste el número de Marzo te recordaremos que los nuevos personajes son: Zangief (de Street Fighter II), Dalshim (también de SF II), Gen (de Street Fighter, quién según la nueva historia tiene algo que ver con Akuma), Rulento (de Final Fight) y Sakura (personaje del que no sabíamos mucho pero ahora te podemos decir que se trata de una muchacha escolar que pelea como Ryu ya que quiere que él sea su maestro... y





tal vez algo más). No sabemos si estos personajes se podrán escoger libremente o habrá truco para algunos de ellos pero hasta el momento son todos los que existen (y tú sabes si nos crees o no, porque si recuerdas nosotros dimos información e historia de los personajes secretos del SFZ antes de que saliera el juego y antes que nadie).

La otra noticia seguramente le dará bastante gusto a los Fans de Street Fighter pero también a los aficionados de la animación Japonesa (o sea, el Animé) y es que como mencionamos en Dr. Mario próximamente una distribuidora de películas en nuestro país traerá **"Street Fighter la película"**. Todos estamos de acuerdo en que és-



te es un paso bastante importante, no sólo a lo que a videojuegos se refiere sino también a animación de este estilo, la cual en los últimos años ha tenido un crecimiento muy significativo en EUA y México, y como muestra de eso tenemos el aumento de series de animación que han comenzado a transmitirse exitosamente en nuestro país, así como el creciente número de historietas traducidas que se venden en tiendas especializadas, algunas que se han empezado a realizar aquí y además revistas especializadas en el género de EU y Fanzines de México (y no crean que de todo esto nos acabamos de dar cuenta, lo que pasa es que no teníamos el pretexto para hablar de ello).

Muchos lectores nos habían pedido que habláramos un poco más de la película, así que aprovecharemos esto para comentarles algo de la historia (sólo el principio, claro está); en esta película tenemos a la organización criminal Shadoloo comandada por M. Bison; esta organización se encuentra en búsqueda de un peleador excepcional para implantarle esos datos a su nueva creación: Un robot que con estos datos podría ser hecho en serie y crear la armada más poderosa del mundo. M. Bison encuentra con la ayuda de los prototipos de estos robots, a dos peleadores que parecen los adecuados: Ryu y Ken (por cierto, esto tiene algo que ver con el final de M. Bison en el juego de SFZ 2).

Pero sus planes no han pasado desapercibidos para la Interpol quien ha puesto a Chun-Li, una joven agente de China tras sus pasos; ella sabe que no puede sola con esta misión, así que decide pedir la ayuda de un rudo soldado de nombre Guile el cual no está interesado en ayudarla, sólo en eliminar a M. Bison a como dé lugar.

Una cosa bastante interesante de la película es que todos los personajes del juego aparecen en ella y se respetan sus características; co-



mo verás sólo son algunos los que llevan el peso de la película y los otros aparecen poco, pero a final de cuentas todos están ahí.

Seguramente muchos ya saben que esta película fue lanzada en EUA hace tiempo pero sólo en video, lo malo es que a esta versión le cambiaron el Soundtrack original el cual, a nuestro gusto es excelente y en su lugar le pusieron música "Heavy Metal" (y no es que tengamos algo en contra de este género, al contrario, pero creemos que no está muy bien hecha la selección de Tracks).

Por cierto, ya que estamos hablando de juegos de Arcade (bueno, ahora no pero al principio sí) te di-





remos que nos hemos enterado que para Arcadia van a salir algunos títulos bastante interesantes en los próximos meses; como ejem-

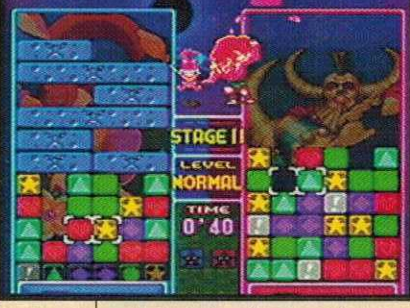
plo te diremos que próximamente saldrá un nuevo título de la serie de Art of Fighting y que tiene como nombre provisional "Ryokunoken Gaiden". Esta nueva versión mantiene muchos de los aspectos clásicos de los otros dos juegos, como los personajes de gran tamaño, la línea de Spirit para ejecutar poderes y el gran BGM, muchos personajes de la serie reaparecen acompañados de muchos nuevos y entre ellos hay dos personajes femeninos; una de ellas es hija de Todoh del primer AOF.



Además de eso y como dato curioso te diremos que en Japón acaba de salir un juego más de la serie de Parodius (esos juegos que son muy buenos y que parece que les causa alergia a la gente de Konami de América) de nombre "Sexy Parodius".

MAS NOVEDADES

En últimos meses hemos hablado mucho de juegos Arcade en esta sección; este mes no fue la excepción, pero además de eso también tenemos noticias interesantes para el SNES. Para empezar te diremos que próximamente podrías ver en este continente el juego tipo puzzle de nombre "Panel de Pon". Este juego fue lanzado en Japón en Noviembre del año pasado (pero antes estuvo de muestra en el sistema BS-X) y es el que según nos comentaron sería lanzado aquí en América con personajes de KI. Las últimas noticias que hemos tenido al respecto sobre este juego es que NO tendrá a los personajes de KI y es muy probable que salga para el segundo semestre de este año.



Este juego es bastante entretenido, tiene mucho reto y en modo de Vs. se dan muy buenas batallas. El modo de juego es bastante sencillo: en una pantalla aparecerán una



serie de figuras diferentes, tú puedes moverlas cambiando dos de ellas de lugar, el objetivo es unir ya sea de manera horizontal o vertical 3 (o más) de estas figuras; cuando hagas esto las figuras desaparecerán y esto puede dar paso a las típicas jugadas en cadena. Este juego tiene diferentes modos de juego que van desde el de un jugador en modo de puntos, de puzzle, sencillo o de Vs. (contra el CPU), también puedes jugar contra un compañero en donde como es común podrás mandar castigos a tu oponente si logras hacer jugadas múltiples.



Ya dijimos que este juego no tendrá a los personajes de KI, pero según se dice, posiblemente sean cambiadas las hadas que están en el juego por personajes de Yoshi´s Island, cosa que en realidad no importa si no cambian el modo de juego que es excelente.

Otra noticia que seguramente les dará mucho gusto a los jugadores de RPG es que Natsume (¿Natsume...?, ¡Ah sí, Natsume!, ya nos acordamos quiénes son) piensa lanzar en América el juego "Lufia 2" para el SNES ya que al parecer a Taito ya no le interesó lanzarlo. Si tú jugaste el primer Lufia recordarás que éste era un RPG muy al estilo Dragon Warrior pero esta secuela tiene cosas nuevas pues además este modo de juego se mezcla con escenas tipo Zelda en las que usas Items como cuerdas

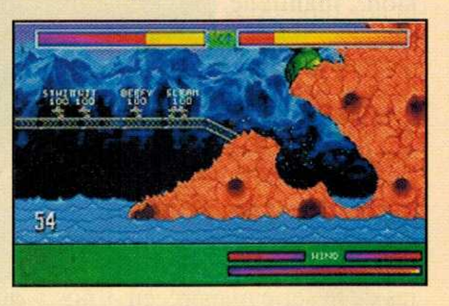


para cruzar precipicios o armas para abrir caminos. Este juego es bastante interesante y cuando tengamos más información al respecto te la comunicaremos.

Siguiendo con esta onda de las novedades te comentaremos que Ocean, la compañía que siempre decimos saca adaptaciones de películas dará más de qué hablar este año, pues seguirá con su "respetable tradición" pero en un nuevo sistema: El Nintendo 64 pues recientemente se anunció que Ocean entrará al famoso Dream Team de productores de juegos en América y su primer título para este sistema será el basado en la película "Mission: Impossible" de Paramount que estelarizará el actor Tom Cruise. En esta película (y también en el juego, por consecuencia) el héroe es un agente entrenado en la CIA que usa una cantidad de aparatos increíbles para resolver sus misiones (más o menos lo mismo que en la serie de TV del mismo nombre). El juego se supone estará tan apegado a la película que se verán muchas tomas "de cámara" como en el film, la movilidad del personaje será en un ambiente de 360 grados y además de todo este juego no será lineal. Estará también disponible para el SNES y se espera su salida para finales de este 96.

Además de este importante anuncio, Ocean también dio a conocer un nuevo título que saldrá para el SNES y GB y que recibe el nombre de "Worms". Este juego según se sabe (por lo que dice la gente de Ocean) no pretende ser un "festín visual" como otros, pues es bastante simple en ese aspecto, pero se ve más que compensado por lo adictivo que es. En este juego tú



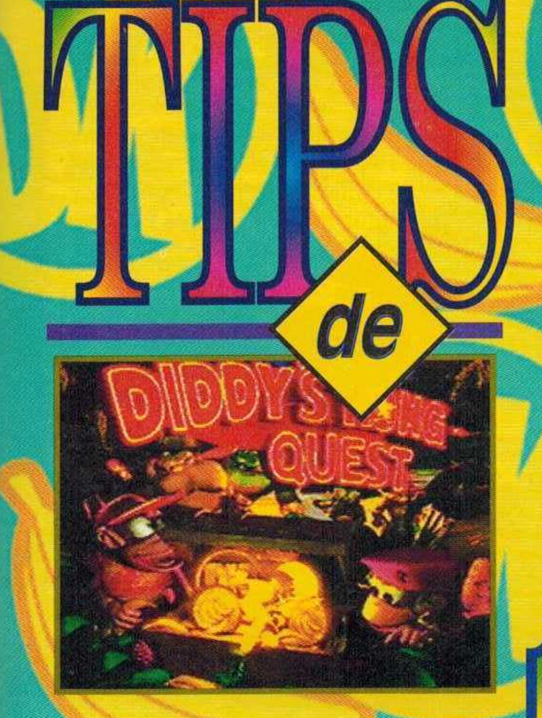


controlarás a un grupo de gusanos de tierra en un modo de juego que me recuerda mucho a Lemmings, pero que según la gente de Ocean, Worms es mucho más intenso. Aquí los gusanos tendrán diferentes modos de ataque para ir avanzando como misiles teledirigidos o bombas.

¡NOTICIA DE ÚLTIMA HORA!

Apenas nos estábamos reponiendo de la noticia del retraso del Nintendo 64 cuando un fuerte rumor llegó a nosotros, y es que según se dice la salida del Nintendo 64 se retrasará en Japón donde se supone que iba a salir en este mes y que ahora resulta saldrá entre los meses de Junio o Julio. Todos estos rumores se deben a que un periódico en Japón publicó una nota a finales de Febrero donde dijo que Nintendo no tendría lista su producción inicial de 500,000 unidades para Abril 21, por un "desabasto en el mercado" de una pieza del Nintendo 64. Al cierre de esta edición no había noticias oficiales (todo lo anterior es un rumor, pero muy fuerte) aunque se dijo que en las primeras semanas de Marzo (o sea el mes pasado) Nintendo de Japón y de América darían más información; así que por lo tanto no nos resta más que esperar para obtener la información oficial al respecto. Más información el próximo mes...

TIPS de



¡Al fin! Este mes terminaremos de dar la localización de todos los niveles de Bonus y las Hero Coin de este juego para poder terminarlo al 100% (O debemos decir al 102%). Así que dejémonos de charlas y pasemos a lo importante.

Pero antes será necesario que te recordemos algunas cosas:

Tipos de niveles de Bonus

En el juego hay tres tipos de niveles de Bonus, estos los identificamos por sus iniciales.

Destroy Them All DTA.

Destroy Them All, aquí deberás destruir a todos los enemigos

Find The Token FTT.

Find the Token, en este tipo de Bonus debes encontrar el Kremkoin.

Collect The Stars CTS.

Collect The Stars, aquí tendrás que tomar todas las estrellas para obtener el Kremkoin



En este mundo te vas a enfrentar a una gran variedad de Kremlins fantasmas. Este mundo es algo difícil.

ghostly grove



Cuando llegues a la parte que se ve en el mapa (para que te ubiques más fácilmente te diremos que junto a la "cuerda-fantasma" está la letra O) avanza hasta que llegues al precipicio, pásate al otro extremo pero ten cuidado con el Klobber que anda por ahí; después ya sea con un salto de "Cartwheel" o flotando con Dixie llega a donde se ven los barriles para tomar automáticamente la Hero Coin de este nivel.

Un poco más adelante te vas a encontrar con otro Klober, para que sea más fácil cáele encima y agárralo pero sin estrellarlo con el barril que está más adelante para destruir a uno de los dos Kruncha que están en el camino; con el otro barril destruye al otro Kruncha y entonces avanza hasta que llegues con otro Klobber, cáele para cargarlo y usarlo para abrir la entrada secreta que se ve en el mapa, esto te llevará a un bonus de tipo FTT.



Tomar este Bonus sólo requiere de bastante rapidez: ubícate debajo de la primer "cuerda fantasma" y salta manteniendo el control hacia arriba cuando calcules que va a aparecer, así subirás rápidamente, entonces salta a la otra cuerda y después al barril de bonus que te llevará a uno de tipo **FTT**. Recuerda que esto lo tienes que hacer muy rápido.

También hay 3 tipos de monedas que vas a encontrar:

Banana Bunch Coin

Estas sirven para pagar los servicios de los demás miembros de la familia Kong.



Kremkoins

Las obtienes si terminas correctamente un nivel de Bonus, sirven para pagarle a Klubba.



Kranky's Kong Hero Coin

Con éstas obtienes un nivel de videojugador por parte de Kranky Kong al terminar el juego.



haunted hall



Después de huir por primera vez de Kackle llegarás a un sitio en el que tendrás que saltar para alcanzar un camino, una vez que saltes sobre él, vuelve a saltar antes de entrar a la puerta, esto te llevará a un Bonus de tipo **FTT** y saliendo de éste, podrás entrar al de abajo que es de tipo **CTS**.

Después de pasar el área en la que te persigue el Kackle con la mascada amarilla, deberás dar un salto anticipado para caer en los rieles de abajo, así podrás llegar a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.

La Hero Coin de este nivel no te causará ningún problema, pues se encuentra a la izquierda de la meta del final, detrás de las tablas.



gusty glade



Al principio del nivel arroja a uno de los personajes arriba a la izquierda, así llegarás a una parte escondida en donde obtendrás la valiosa ayuda de Rattly para hacer las cosas más fáciles.





Antes de llegar al anuncio de "Prohibido Rattly" verás un barril de Bonus. Este es muy fácil de tomar con la ayuda de tu amiga serpiente, pero si no te acompaña lo puedes intentar arrojando a uno de los personajes. Este barril te lleva a un nivel de bonus de tipo **FTT**.

Cada que te encuentras una bala de cañón (en este caso está dentro del cofre de arriba) debes llevarla a donde está el cañón. Aquí debes ir hacia adelante, pero el camino es bastante difícil. El Bonus al que entras en este lugar es de tipo **CTS**.



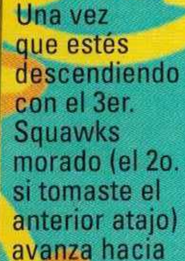
Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Secret Pasages: Paredes que parezcan sólidas podrían esconder pasajes secretos que se pueden usar para llegar a áreas ocultas o atajos.
Bonus Levels: Cada nivel tiene de uno a tres niveles de éstos. Completa todos los niveles de Bonus en una escena para ganar un 1% por cada uno.
Area Guardian: Salta en los Mini-Neckys de diferente color para obtener los objetos necesarios y darle al fantasma de Krow.

parrot chute panic

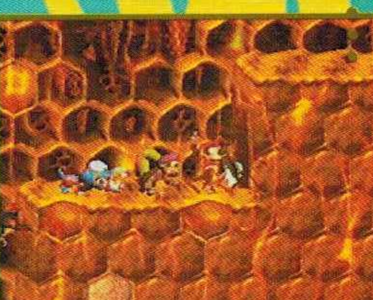


La Hero Coin de este nivel se encuentra al principio de la escena. Para que te sea más fácil, déjate caer flotando con Dixie y cárgate a la izquierda para tomarla sin mayor problema.



Una vez que estés descendiendo con el 3er. Squawks morado (el 2o. si tomaste el anterior atajo) avanza hacia la izquierda rápidamente para poder llegar a donde está la entrada a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.
Para poder entrar necesitas bajarte del Squawks morado.

Este no es un nivel de Bonus pero te ahorra muchas broncas y además encuentras la letra K. Abrelo con la caja que está en la parte de arriba.



Después de estar volando por algunos barriles, llegarás al punto que indica la primer foto (cuídate de no caer, pues vienes con algo de impulso por las corrientes de aire), si manejas a Dixie será más fácil pues lo que tienes que hacer es saltar desde la orilla hacia la derecha. Si lo haces bien el viento te llevará a tomar la Hero Coin de este nivel.





Como se puede apreciar por el mapa entrar a este Bonus es bastante sencillo, la única parte "complicada" por así decirlo es donde tienes que dar un gran salto para poder agarrarte de la pared que tiene miel y que debes escalar. Aquí entrarás a un nivel de tipo **DTA**.



Una vez que termines el nivel de Parrot Chute Panic se abrirán bastantes caminos, podrás concursar y cambiar de mundos, pero lo que no podrás hacer es entrar al mundo especial protegido por Klubba ya que todavía no tienes las suficientes monedas, hasta que pases Wed Woods podrás hacerlo.



Los bonus de este nivel son algo difíciles de encontrar. Para entrar al primero deberás llegar con el Kannon que se ve en la foto (el que está después de una sospechosa flecha de Bananas que apunta hacia la izquierda), espera a que dispare una bala que va a menor velocidad que las demás y síguela con cuidado; cuando esta bala llegue a la pared abrirá la entrada a un Bonus de tipo **FTT**.



La misma lógica se aplica para encontrar el siguiente Bonus: cuando veas la flecha sospechosa avanza hasta encontrar a otro Kannon, la diferencia ahora es que él no disparará balas lentas, así que prepárate para correr. El Bonus que encontrarás es uno de tipo **CTS**.





La Hero Coin de este nivel no es difícil de encontrar, lo difícil es tomarla ya que se encuentra como uno de los premios del "End of Level Target", el problema es que pasa muy rápido y si fallas tendrás que pasar de nuevo todo el nivel para tener otra oportunidad.







El Bonus de este nivel no es muy difícil de encontrar, para que sea más fácil llega con dos personajes y a uno arrójalo al barril que se alcanza a ver en la primer foto, después sigue el camino que está hecho de Bananas para encontrar el nivel de Bonus tipo **FTT**.

K. Rool's Keep

Al parecer cada vez es menos la distancia que separa a Diddy y Dixie de su objetivo.

Kreepy Krow



Ahora te vas a enfrentar al fantasma del primer jefe del juego, para empezar deberás esquivar a todos los Mini-Neckys fantasmas y caerle encima al que todavía está vivo (pero no por mucho tiempo), este Mini-Necky dejará un barril con el que podrás golpear al fantasma.







Después de esto el Fantasma huirá y tendrás que subir para alcanzarlo, el problema aquí es que mientras vas subiendo te atacará con unos huevos que van cayendo, mantente en movimiento para esquivarlos.



Repite toda la operación anterior 2 veces más hasta que acabes con el Fantasma, déjanos decirte que entre más avances se vuelve más difícil.

Artic Abyss



Una vez que llegues al sitio que se ve en el mapa (aquí sube por primera vez el nivel del agua) ponte enfrente del par de Bananas que se ven en la parte superior izquierda y ahí acumula poder con el botón A, suéltalo y entonces encontrarás la entrada a un nivel de Bonus de tipo **CTS**.



Después de pasar la media meta y subir por un camino llegarás al lugar que se ve en la primer foto, ahí acumula poder con el botón A y después suéltalo, así Enguarde saldrá disparado y podrás tomar la Hero Coin antes de que el nivel del agua baje.





Una vez que llegues al sitio que indica el mapa, lo que debes hacer es no seguir avanzando de derecha a izquierda y nadar hacia la pared falsa que se ve en la parte derecha del mapa, así llegarás a un sitio donde recibirás una vida, además de que entrarás a un Bonus de tipo **FTT**.



Una vez que termines el nivel de Artic Abyss se abrirá el camino hacia "Klubba's Kiosk" pero si has entrado a todos los niveles especiales anteriores no lo podrás hacer por el mometo.



Una vez que llegues al sitio que se ve en el mapa (después de ver al primer Krook del nivel) deberás correr hacia la izquierda y dejarte caer por la orilla sin dejar de presionar el control hacia esa dirección (no vayas a saltar), si lo haces bien y sin miedo podrás llegar al barril que te mandará a un nivel de tipo **DTA**.



Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Invisible Items: Encontrar estos items no es necesario pero serán de gran ayuda si los encuentras. Estos items se vuelven visibles cuando los encuentras.

Enguarde's SuperStab: Presiona el botón A para acumular poder, entonces suéltalo para que ejecute su SuperStab. Usa este movimiento para abrir puertas ocultas.

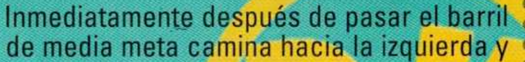




Casi al principio del nivel te encontrarás con un barril DK; cárgalo hasta que te encuentres con el Kutlass que se ve en la primer foto, arrójale el barril para eliminarlo antes de que el piso llegue a su nivel y rápidamente sube, ahí encuentras un barril que te transformará en Rambi.



Después de esto avanza hasta que llegues a la sospechosa flecha de Bananas que se ve en la foto, acumula poder con el botón A y suéltalo para cargar contra la pared y abrir la entrada a un nivel de Bonus de tipo **DTA**.



Inmediatamente después de pasar el barril de media meta camina hacia la izquierda y pasa por la pared falsa que se ve en la foto para tomar un barril que te convertirá en Squawks.





Ahora sube lo más rápido que puedas (pero con cuidado) y cuando llegues al punto en el que se ve la señal de "Prohibido Squawks" avanza hacia la derecha y desciende, así podrás encontrar la Hero Coin de este nivel.

Después de seguir avanzando y pasar la media meta, vas a llegar al punto que se ve en el mapa (después de una subida donde hay 2 Krooks), una vez ahí corre hacia la izquierda y da un pequeño salto para que el viento te impulse, pero mantén presionado el control hacia la derecha, si lo haces bien podrás tomar la Hero Coin.

Cuando llegues a la señal de "Prohibido Squawks" que se ve en el mapa, deberás correr hacia la orilla de la base sin saltar y sin dejar de presionar el control hacia la derecha, así llegarás a la base que se encuentra debajo del "End of Level Target" y ahí encontrarás la entrada a un nivel de Bonus tipo **CTS**, ten mucho cuidado con el Klobber y el Kutlass que andan por ese lugar.





Después de tomar la Hero Coin, pasa por donde está la señal de "Prohibido Squawks", así obtendrás un barril de TNT con el que podrás abrir una puerta en el sitio que indica la foto (hay una flecha de Bananas) y llegar a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.

clapper's cavern

Al principio del nivel arroja a uno de los personajes hacia arriba para que se cuelgue del gancho que está semi-oculto, sube por ahí y llegarás a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.





Cuando salgas de este Bonus arroja de nuevo a un personaje hacia arriba, si lo haces bien tu personaje se colgará de un gancho que está bien oculto, así podrás tomar la Hero Coin de este nivel.

Cuando llegues a la señal de "Prohibido Enguarde" avanza por el camino de la izquierda en lugar de subir, entonces al llegar al punto que se ve en la segunda foto acumula poder con el botón A y luego suéltalo para abrir la entrada a un nivel de tipo **FTT**.





chain link chamber



En una parte de la escena irás subiendo por la parte que se ve en el mapa, en los huecos están unos Krooks a los que eliminarás fácilmente cayéndoles encima, en uno de los huecos encontrarás una bala de cañón que deberás usar (valga la redundancia) con el cañón que está en el hueco inmediato de la derecha, esto te llevará a un bonus de tipo **FTT**.

Al estar avanzando vas a llegar donde están un par de cadenas que te están disparando desde arriba; cuando veas ahí una solitaria Banana, salta hacia la derecha, así entrarás a una pared falsa y encontrarás una letra K y la Hero Coin de este nivel.





Una vez que llegues arriba verás que un par de Kannons te están disparando, avanza hacia la derecha, sube un poco y da un salto hacia la izquierda para entrar a una pared falsa, sigue avanzando hasta que te encuentres de nuevo con los Kannons a los que deberás eliminar con el botón Y (y con cuidado), para así encontrar la entrada a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.



Al ir subiendo llegarás a unos pilares delgados por los que debes saltar, casi al final de ellos verás un Zinger muy sospechoso, salta sobre él para eliminarlo y así poder llegar a un pequeño cuarto donde se encuentra la Hero Coin de este nivel.

toxic tower



Una vez que te transformes en Squitter verás un Zinger cerca de la pared, elimínalo y verás una sospechosa Banana, entonces trata de avanzar por donde está, así encontrarás una pared falsa y detrás de ella la entrada a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.

Stronghold shodown

Tal vez por el nombre parezca que este es el escenario para la última batalla pero no es así; cuando entres verás a Donkey pero no lo podrás rescatar y recibirás una Kremkoin gratis, además de que podrás entrar a la (ahora sí) última escena.

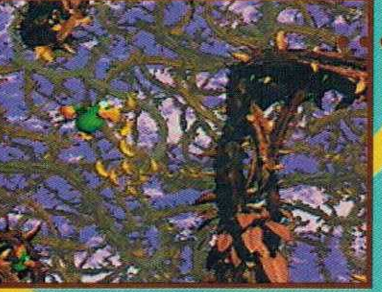
THE FLYING KROCK

¡Ahora sí, vayamos a la batalla final!

Screech's sprint



Después de subir una cuerda donde te atacan varios Mini-Neckys llegarás al lugar que se ve en el mapa, arroja a uno de los personajes a la base de madera superior y toma la bala de cañón que está ahí; ahora da un salto hacia la derecha de modo que trates de caer sobre el cañón, aquí el problema es que no se ve tu personaje, así que deberás calcular donde va a caer; el bonus al que llegas en este lugar es de tipo **FTT**.



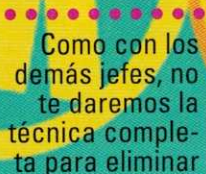
Después de esto te convertirás en Squawks para enfrentarte en una carrera contra un perico café de nombre Screech, aquí deberás avanzar más rápido que él, pero cuando llegues a la flecha de Bananas que se ve en la primera foto ve por el camino de la derecha en lugar de ir por abajo y así podrás tomar la Hero Coin de este nivel y no perderás mucho tiempo.

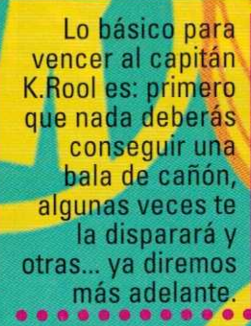


Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Wrinkly Kong: Todas mis lecciones son útiles para tu misión.

Kaptain K.Rool: ¡¡¡Debes llevar muchas vidas!!!





Como con los demás jefes, no te daremos la técnica completa para eliminar a este jefe, pero te daremos la base para hacerlo; para empezar podrás ver cómo es golpeado Donkey Kong, esto se ve bastante "manchado".



Ahora deberás poner mucha atención, ya que de repente le explotará la escopeta y la bala que le arrojaste saldrá disparada y como te podrás imaginar tienes que esquivarla. Entre más veces ocurra esto la bala saldrá disparada más rápido.



Lo básico para vencer al capitán K.Rool es: primero que nada deberás conseguir una bala de cañón, algunas veces te la disparará y otras... ya diremos más adelante.



Ahora esquiva sus ataques y espera a que use su poderosa carabina como aspiradora, aquí deberás arrojarle la bala hacia su vieja escopeta.

Ahora veremos los modos en los que te atacará K.Rool:

1er ataque





Sólo se arrojará hacia ti una vez, podrás saltarlo sin ningún problema.

2do ataque



Te disparará una mina y se arrojará contra ti, aprovecha para saltarlo a él y a la mina; esto lo hará un par de veces y luego la mina se convertirá en la bala de cañón.

3er ataque





Ahora disparará dos minas y se arrojará contra ti tres veces (te recomendamos hacer lo mismo del paso anterior sólo que con más cuidado para no chocar contra la otra mina); después de esto una de las minas se convertirá en bala de cañón. Enseguida tendrás la oportunidad de recuperar a uno de los personajes si lo perdiste en los anteriores pasos.

4to ataque





Ahora te disparará minas, las cuales deberás esquivar, ya sea saltándolas o agachándote, de repente te disparará un barril al que le tendrás que caer encima para así obtener la bala de cañón que le vas arrojar: ¡De esta manera las vas a obtener de ahora en adelante!.

5to ataque



Ahora arrojará minas que rebotan a diferente altura, algunas es recomendable saltarlas y en otras deberás pasar por abajo; el barril también aparecerá rebotando.

6to ataque



Sexto ataque: Esta vez las minas saldrán girando, no hay mucho problema para saltarlas cuando salen de una en una, pero de repente te las avienta en pares y entonces es más difícil saltarlas. Aquí deberás poner mucha atención para ver cuándo es más seguro brincarlas. Después de esto podrás recuperar a tu compañero.

¡¡Ahora vienen los ataques más complejos!!

7mo ataque



Primero se arrojará contra ti y después te disparará una especie de fantasmas que si te tocan te congelan; si esto ocurre, lo más recomendable es mover rápidamente el control para descongelarte y evitar que te arrolle.

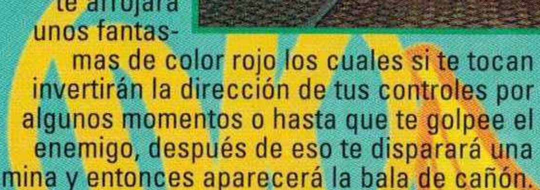


Después de esto, él se arrojará contra ti un par de veces más, la primera se verá transparente (pero sí se verá) y en la segunda será invisible; en este caso te recomendamos te fijes en el humo que se ve en el piso para que te des una idea de dónde está, después de esto aparecerá la bala de cañón y podrás arrojársela.



8vo ataque



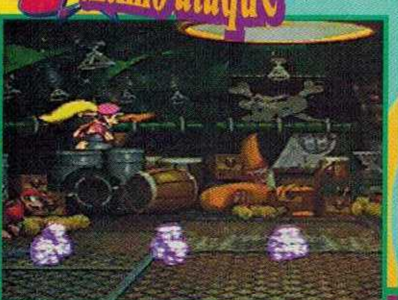


Este es más sencillo que el anterior, ya que aquí sólo te arrojará unos fantasmas de color rojo los cuales si te tocan invertirán la dirección de tus controles por algunos momentos o hasta que te golpee el enemigo, después de eso te disparará una mina y entonces aparecerá la bala de cañón.



último ataque

Primero te arrojará otros fantasmas que si te tocan invertirán tu control (esto es igual que en el caso anterior); después de esto el capitán K.Rool se desaparecerá y aparecerá en diversos puntos de la escena y activará su aspiradora, por lo cual deberás estar lo más lejos que se pueda de él para evitar que te toque; después de esto, deberás arrojarle la bala de cañón (cuando aparezca) para ahora ver el final.







Después de ver el final y la pantalla de los "Kranky's Video Game Heroes" te darás cuenta que todavía faltan algunas cosas que no dimos y no es por crueles o porque no sepamos, lo que pasa es que sólo se puede llegar a ellas hasta que terminas el juego. Echemos un rápido vistazo a lo que falta.





Ahora que terminaste el juego debes tener 15 Kremkoins, las suficientes para pagarle a Klubba y poder entrar al mundo especial de K. Rool's Keep: Animal Antics.



Una vez que llegues al barril que se ve en el mapa (la escena de Squitter) no entres en él, mejor pon unas telarañas como base y trata de pasarte detrás de la pared, si lo haces bien encontrarás unas Bananas y la entrada a un nivel de Bonus de tipo DTA.







Ya que termines la escena Animal Antics-pasando el Bonus, obviamente-se abrirá una nueva escena en el volcán que está en medio de la isla, esta escena se llama Krocodile Kore y al entrar te encontrarás a alguien que viene por la revancha: K. Rool. Desafortunadamente ya no podemos ayudarte con él en esta ocasión, pero verás que no es muy difícil. Una vez que lo venzas obtendrás la última Hero Coin y podrás ver otro final del juego.



¡Hey tú!, ¡Necesitas vidas extras para pasar un nivel?, una buena opción es pasar los niveles de Bonus de Swanky Kong para obtenerlas, el problema es que una vez que termines uno de estos niveles y obtengas todas las vidas ya no podrás entrar de nuevo ahí, así que trata de hacerlo sólo cuando sea necesario. Ahora te daremos las respuestas a las preguntas de cada nivel.

GANGPLANK GALLEON

Swanky's Swag (Gratis)
Respuesta 1: A. Swanky
Respuesta 2: A. A Furry Rat
Respuesta 3: C. Gangplank Galleon

Pirate Puzzler (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: B. Y
Respuesta 2: B. Pirate Panic
Respuesta 3: Kaptain K. Rool

Chimp Challenge Swag (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. 4
Respuesta 2: A. Mainbrace Mayhem
Respuesta 3: C. A Gun

KREM QUAY

Funky's Fun (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: A. Jumps very High
Respuesta 2: B. Glimmer's Galleon
Respuesta 3: C. Klubba.

Swampy Swag (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. 5
Respuesta 2: C. A
Respuesta 3: B. Rambi

Primate Prize (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. Krem Quay
Respuesta 2: A. Squawks
Respuesta 3: C. 2

GLOOMY GULCH

Lockjaw's Loot (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: A. Gloomy Gulch
Respuesta 2: B. 5
Respuesta 3: C. Funky

Haunted Haul (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: C. Gusty Glade
Respuesta 2: B. 3
Respuesta 3: B. Crocodile Isle

Gibbon Game (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: C. Crocodile Canyon
Respuesta 2: A. Enguarde
Respuesta 3: A. 2

CROCODILE CAULDRON

Cranky Challenge (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: B. Hot-Head Hop
Respuesta 2: A. Crocodile Cauldron
Respuesta 3: A. 4

Lucky Lava (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: C. Green and Brown
Respuesta 2: B. 1 Life
Respuesta 3: A. 5

Gorilla Game (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. 10
Respuesta 2: C. Level 2
Respuesta 3: C. Dixie

KRAZY KREMLAND

Wrinkly's Winner (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: C. Krazy Kremland
Respuesta 2: A. Red, green and yellow
Respuesta 3: C. Rare / Nintendo

Krazy Kwiz (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. Hornet Hole
Respuesta 2: B. Wrinkly
Respuesta 3: A. Picture of K.Rool

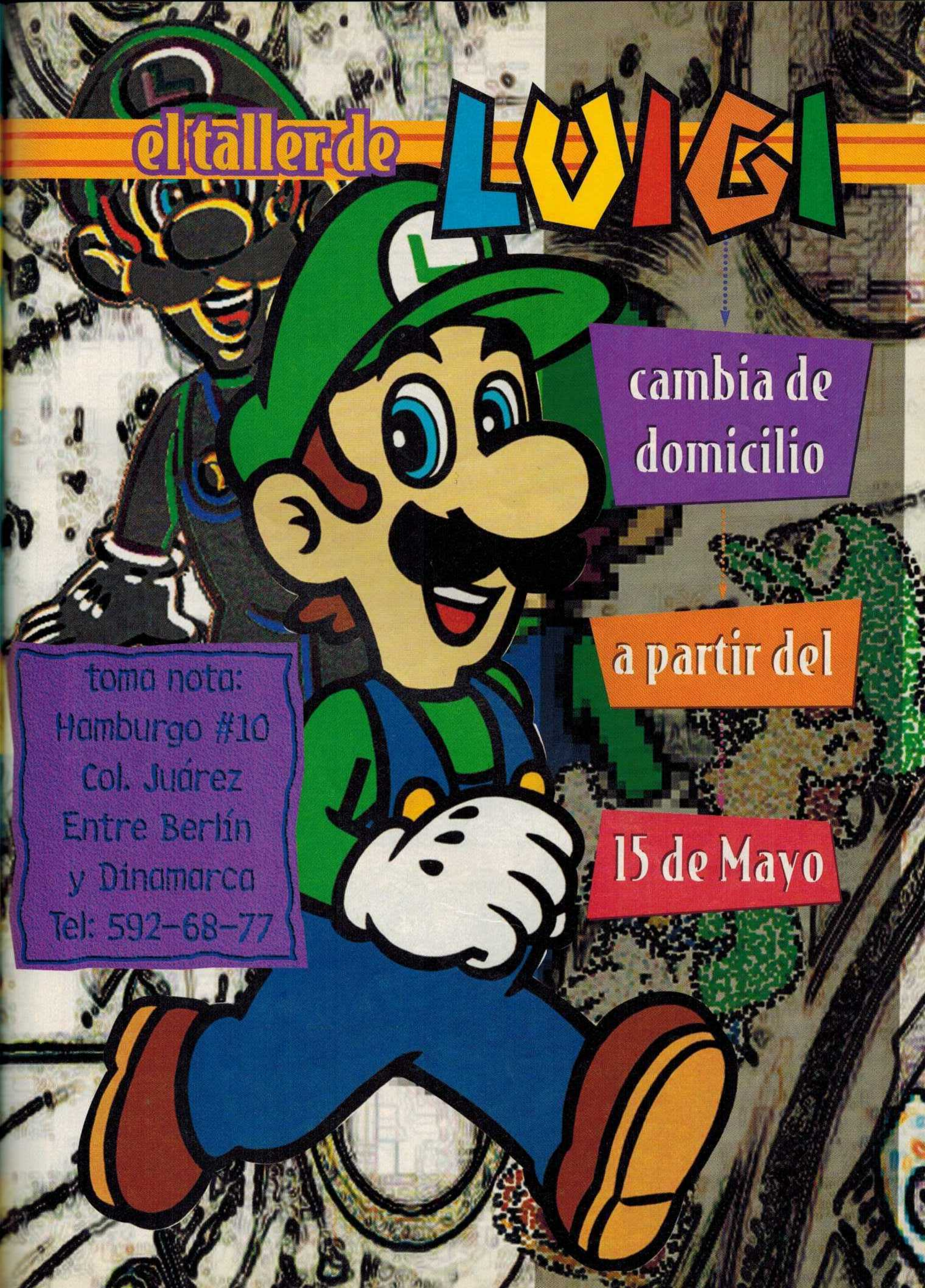
Baboon Booty (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: C. Rattly
Respuesta 2: B. Green
Respuesta 3: C. Cat o' 9 Tails

K. ROOL'S KEEP

K. Rool's Kwiz (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: B. K. Rool's Keep
Respuesta 2: C. Cranky
Respuesta 3: B. Zinger the Wasp

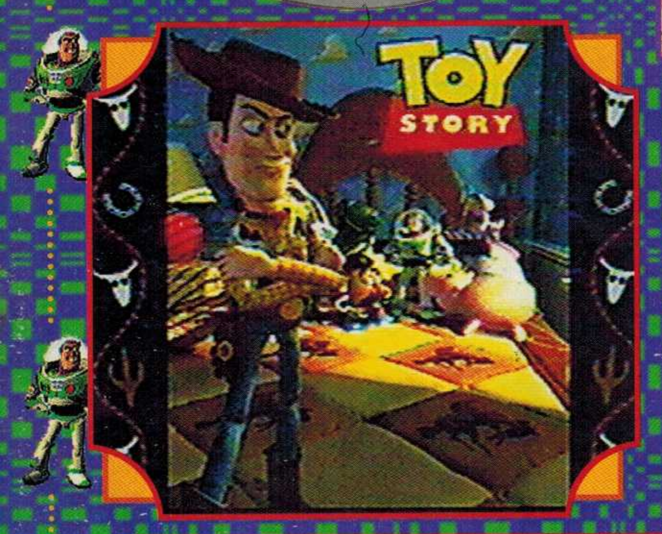
Castle Challenge (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: A. Castle Crush
Respuesta 2: C. 5
Respuesta 3: B. Kloak

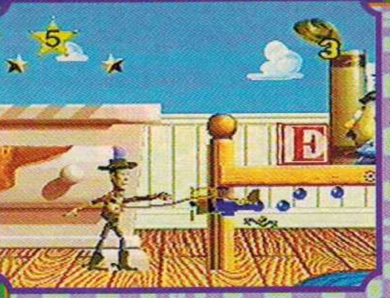
Big Ape Bounty (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. Squitter
Respuesta 2: A. 5
Respuesta 3: B. 30



el taller de
LUIGI
cambia de domicilio
a partir del
15 de Mayo
toma nota:
Hamburgo #10
Col. Juárez
Entre Berlín
y Dinamarca
Tel: 592-68-77







¡Uff! La vida sí que tiene sus bemoles cuando se es un vaquero llamado, y es que ser un muñeco cowboy en un mundo tan vertiginoso y acelerado cómo el de hoy en día no es nada bueno porque cuando llega el cumpleaños de tu dueño, dejas de ser su preferido porque le han regalado a Buzz Lightyear, un guardián espacial quien se cree otra onda porque está equipado con rayo láser (aunque los demás juguetes saben que no se trata más que de un foquito que se prende y se apaga).



Es aquí en donde comienza la gran aventura en la que tú, en el papel de Woody debes reivindicarte como lo que eres: Un gran juguete.





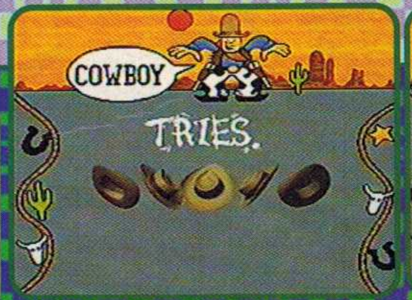
Toy Story fue diseñado con bastante creatividad, y aunque los movimientos de Woody se limitan tan solo a correr, saltar, agacharse y usar un cordón a modo de látigo, cada nivel en sí es diferente al anterior, y aunque a veces se llegan a parecer, siempre encuentras nuevos elementos.







Existe una pantalla de opciones, en la que puedes invertir el uso de los botones de salto y uso del látigo; también puedes escoger hasta cinco vidas para empezar el juego sin que por esto se vea afectada la dificultad; por último existe la opción, para quienes saben inglés, de activar el modo de historia.





** Los sprites, o sea los personajes, son del doble del tamaño normal, lo cual es bastante sorprendente para lo que estamos acostumbrados; además de que puedes apreciar mejor los movimientos en este cartucho de 32 megas.*



A lo largo del juego, tienes que ir tomando estrellas o terminar un nivel específico lo más rápido posible para que cuando lo termines te hagan un conteo y puedas ganarte continues, vidas o estrellas de energía. En algunos niveles te vas a encontrar con unas banderas que debes activar y que te sirven para comenzar desde ese punto si eres eliminado.





En este juego, como ya te mencionamos, cada nivel tiene lo suyo y es muy divertido tener que hacer algo diferente en cada escena:





THAT OLD ARMY GAME

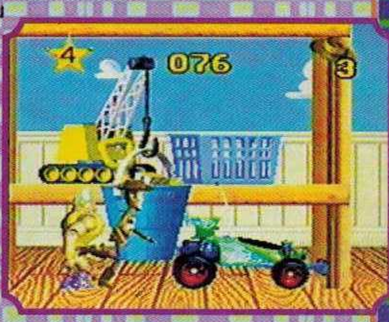
Antes de cada nivel verás una pantalla explicativa que te dice lo que tienes que hacer, en este caso tienes que destapar el bote de los soldaditos de plástico, tirar un transmisor (de esos que usan las mamás para escuchar a sus bebés) para que los soldados lo recojan y lo lleven hasta el receptor que es el final del nivel. En lo que los soldados caminan hacia su misión, tú te puedes dedicar a tomar las estrellas y descubrir nuevos caminos mientras evitas a los diferentes juguetes que te hacen daño.





RED ALERT

Resulta que Andy, tu dueño, se dirige hacia su cuarto, y tú y los demás juguetes, por estar pachangueando, los van a cachar infraganti, por lo tanto debes ir a activar los mecanismos que te ayudarán a guardar cada juguete en su lugar: Rex, el dinosaurio, Hamm, la alcancía y el robot van dentro del baúl; el cochecito de control remoto y el muñeco fortachón van debajo de la cama, y finalmente tú vas encima de ella. Este nivel es por tiempo, así es que ¡Deja de leer y apúrate a acabarlo!





EGO CHECK

Aquí tienes que demostrarle a Buzz que eres tan hábil como él, aunque tú no puedas volar y él sí. Nota que te puedes colgar de los ganchos con tu látigo, bueno, la cuerda que sale de tu panza.





NIGHTMARE BUZZ

A este nivel se le podría considerar como de jefe ya que te encuentras dentro de la pesadilla de Woody, la cual es bastante divertida ya que debes eliminar a un Buzz gigante que te lanza rayos láser, golpéalo cuando esté tecleando información en su antebrazo.



A BUZZ CLIP

Este nivel es original ya que de repente rompe con el ritmo del juego, porque tienes que usar el carrito de control remoto para "noquear" a Buzz y así se caiga del escritorio. Es de vital importancia que tomes las pilas que va dejando Buzz cuando lo golpeas.



REVENGE OF THE TOYS

Al parecer los demás juguetes no están de acuerdo con lo que le hiciste a Buzz por envidioso, ya que sin querer lo tiraste por la ventana; sin embargo a Rex, el dinosaurio no le gustan las confrontaciones y antes de que se ponga violento el asunto, te pide que lo ayudes a salir del cuarto para lo cual deberás ir quitando los obstáculos que impiden su avance.

RUN REX, RUN

** La película de Toy Story es la primera película de Disney animada en su totalidad por computadora.*
** El equipo de especialistas de animación de la película trabajó también en el proyecto de este juego.*

Como ayudaste a Rex y él no quiere que haya pelea, te propone que te montes encima de él para salir corriendo y huir del cuarto, claro, sorteando a los demás juguetes que están en tu contra en un nivel de "Side scroll", o sea que avanza de lado, a toda velocidad.





BUZZ BATTLE

Este es otro nivel como de jefe: Buzz está realmente enojado contigo ya que por lo que le hiciste, Andy te llevó a ti a la pizzería porque no lo encontró a él. En un "choro mareador" te explica que en su planeta no se practica la venganza, pero que como no están en su planeta, te tiene que dar tu merecido; y así emprendes en plena calle una batalla con él en la que debes lanzarle una llanta encima para tranquilizarlo y vencerlo.



** Las gráficas del juego son realmente atractivas, ya que fueron extraídas directamente de los modelos en render que se usaron en la película.*
** Las voces del juego son originales de la película y la de Woody es la de Tom Hanks.*

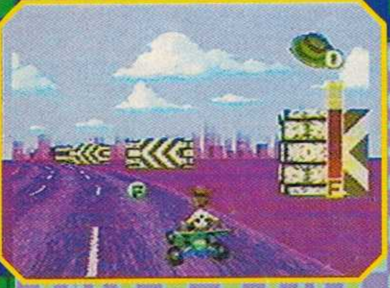






Bueno y nosotros aquí le paramos porque sabemos que ya estás picado y aún falta mucho por recorrer en este divertido y original juego: Un nivel con vista tipo Doom, otro en el que sabrás lo que es camuflagearte dentro de un vaso de refresco, e incluso uno en donde podrás volar.





Podemos decir que el juego no cambió mucho en su versión final, sólo algunos detalles más y en vez de los 19 niveles que nos habían dicho que tendría, quedaron sólo 17 pero muy buenos. La gente de Psygnosis (Quenes en realidad hicieron este juego) hizo gala de unos excelentes gráficos que en diversas escenas fueron extraídos de la película del mismo nombre, en la cual está basada este juego. Pero no te dejes engañar por las gráficas ni por el concepto que pudiera parecer infantil de este juego, créenos, tiene buen reto, sobretodo si consideras que te tienes que ganar los continues, y las vidas no son muy frecuentes. De hecho consideramos que este juego debió contar con la opción de password, no de cada nivel pero al menos cada cuatro ó cinco niveles, y otro factor que le resta puntos es la movilidad del personaje, pero nada grave.





Elige Shang Tsung y transfórmate en Sub-Zero. Espera 15 segundos del tiempo de pelea y realiza Deep Freeze, de forma que al terminar de realizar el poder, regreses a tu forma original, o sea a Shang Tsung.

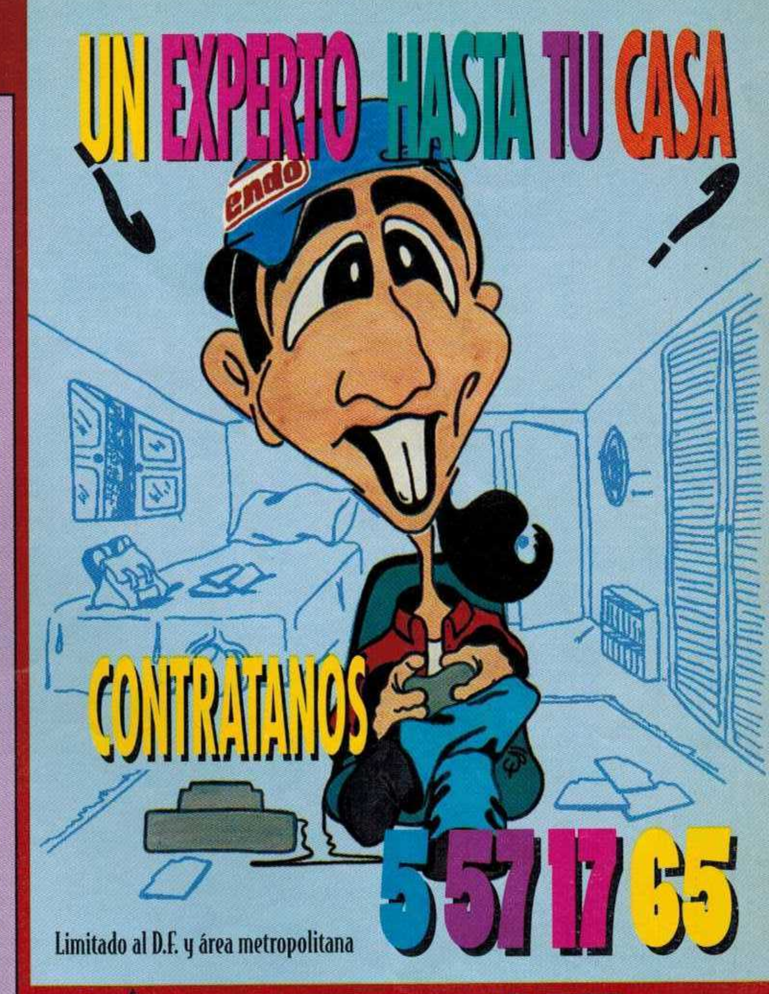




Ahora colócate en el hielo y lanza 3 bolas de fuego. Entonces verás cosas muy raras.



Juan Franco Cepeda.



BUGS DONKEY KONG COUNTRY





En cualquier escena donde haya palmeras (de preferencias en Jungle Hijinx), cólocate donde haya 2 palmeras de tal forma que exista espacio suficiente para que tú te puedas caer ahí.

Observa la 1a. foto. Ahora ponte en la palmera de la izquierda y usando a Donkey. Brinca a la palmera de la derecha intentando caer en la orilla de ésta (cuando brinques, tienes que hacerlo sin intentar regresar, o sea, brincas presionando → y sueltas → cuando ya creas necesario sin intentar regresar volver a presionar →).

Si caiste bien, verás que Diddy cae por el espacio entre las 2 palmeras.

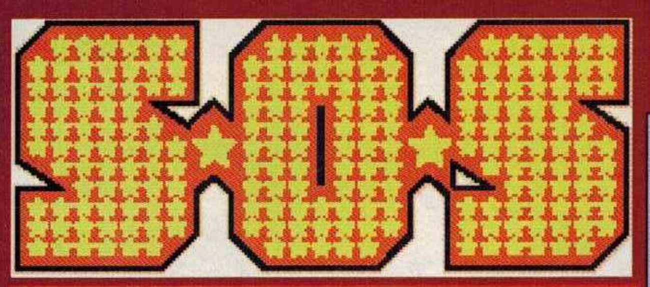






Estos son los passwords con todas las armas en todos los niveles. Obviamente no es posible empezar en ciertos niveles con ciertas armas, ya que por ejemplo en el nivel 1 no hay poción o tiempo y en el nivel 2 no se puede comenzar con dichas armas. También, la llave aparece hasta el nivel 3 y no es posible llevarla al nivel 6 si ya rescataste a María y Annet, ya que la usas en el nivel 4 para ir al 5'. Bueno, pero basta de pretextos.

MARIA	ANNET	NIVEL	HACHA	BOOMERANG	DAGA	POCION	TIEMPO	LLAVE	NADA
✗	✗	2				X	X	X	
✗	✗	3					X	X	
✗	✗	4							
✗	✗	4'	X	X	X	X	X	X	
✗	✗	5							
✓	✗		X	X	X	X	X		
✓	✗	5'	X	X	X	X	X	X	
✓	✓		X	X	X	X	X	X	
✗	✗	6							
✓	✗								
✓	✓					X		X	
✗	✗	7							
✓	✗								
✓	✓					X		X	



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección envíanoslo a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle CP 03100 México, D.F. Sección S.O.S.

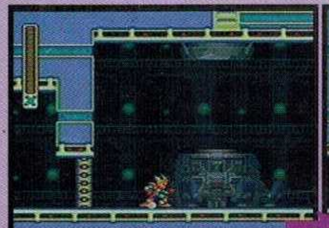


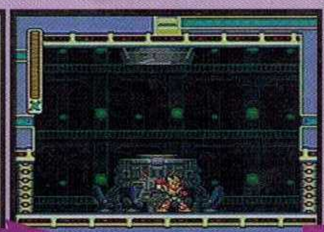
¿Cómo le haces para que Sigma no te baje? más o menos te vamos a decir para que tú le investigues. Primero que nada necesitas llevar las 3 partes de Zero y haber conseguido el Sho-Ryu-Ken. Ahora, tienes que vencer a los 8 mavericks para poder llegar con Sigma, ya que el truco se hace con Sigma (obvio).



Para que no sufras tanto, aquí te damos el password para comenzar en la 3a. parte de la fortaleza de los X-Hunters, así sólo tienes que ir por el Sho-Ryu-Ken.

Ya que llegues a la última parte de esta fortaleza, vas a tener que hacer el truco que publicamos en la revista Año 4 #5 página 61. Pero si no lo tienes aquí te va.

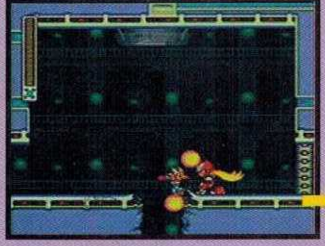




Antes de entrar al cuarto donde Sigma y Zero esperan por ti, avanza un poco y haz Sho-Ryu-Ken

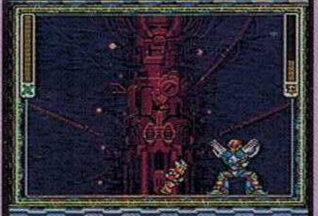


para que cuando llegue Zero (el verdadero) y destruya el piso, tú caigas y él te siga hablando.




Ahora que ya sabes cómo se hace el truco de la revista 4.5, sigamos. Ya que Zero haya destruido el piso, deja el letrero que contiene las palabras de Zero, indicándote que Sigma está adelante, es decir, después de que él destruya el piso y tú comiences a caer, no hagas nada.

Una vez que hayas tocado fondo, espera a que salga Sigma y comience a hablar, ahora sí, haz lo que quieras, pero cuando a Sigma le empiece a ser llevado su tanque de vida, muévete


hacia él y espera a que esté llena su energía un 80% y entonces haz Sho-Ryu-Ken.




Si todo salió bien, Sigma no te hará ni un rasguño hasta que tú le pegues, así que aprovecha y haz otro Sho-Ryu-Ken para eliminarlo.





En el futuro las capas polares se han derretido por algunas desgracias ecológicas ocasionadas por un país cuyo nombre empieza con F y termina con rancia y la tierra se ha cubierto por agua. Los sobrevivientes de este planeta se han adaptado a este modo de vida construyendo islas artificiales a las que han llamado "Atolón" y están en búsqueda de la "tierra prometida", un lugar de nombre Dryland donde puedan comenzar una nueva vida. Pero para su desgracia estos sobrevivientes están siendo atacados por un grupo de piratas de nombre "Smokers" y son comandados por un individuo de nombre "Deacon" quien ha visto en los habitantes de los Atolones una presa fácil, eso hasta que aparece el héroe de la historia... un individuo al que sólo conocen como "el Marinero" pero nosotros sabemos que se llama Kevin Costner.

Como es costumbre Ocean nos presenta un juego basado en una película de éxito (como ya te pudiste haber dado cuenta por el logo y la historia), en esta ocasión le tocó el turno a Waterworld. La trama del juego se apega bastante a la de la película aunque no entra en detalles.



El juego está dividido en escenas y cada una de éstas en cuatro misiones. Antes de entrar a cada escena te mostrarán un mapa en el que podrás ver cómo estás ubicado en este mundo.



Estas misiones son fáciles de entender pero no te causa ningún mal que te demos un ligero panorama de cada una de ellas.

Al principio aparece el personaje principal ("el Marinero") en su velero. Tu misión aquí es destruir a todos los Smokers que se aparezcan en tu camino. Debes checar muy bien la línea roja que aparece en la parte baja de la pantalla pues es tu energía y te has de imaginar lo que pasa cuando se acaba. Una vez que destruyas a todos los Smokers de esa sección aparecerá un mensaje que te indica que ya estás listo para entrar a la siguiente misión; para saber hacia dónde debes ir, sigue la indicación de la brújula de tu barco (la flecha rara que está en la parte de arriba de la pantalla).

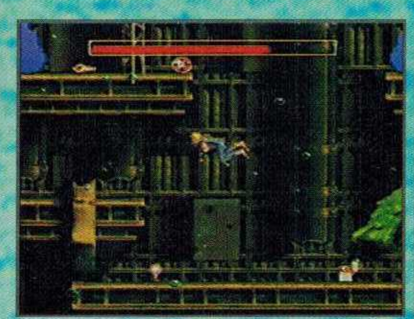








Como puedes ver, ésto no te va a causar mucho problema al principio, pero en escenas más avanzadas los ataques de los Smokers serán más despiadados (ya saben que siempre es así), por cierto, muchas veces estarás navegando y no verás a ningún Smoker rondando, así que para que aparezcan te recomendamos que te quedes sin mover, verás cómo ellos llegarán a tí.





Después de esto entrarás a una especie de misiones "de Bonus", aquí deberás bucear en las ruinas de las antiguas ciudades en busca de tesoros. Aquí tienes dos misiones que cumplir: tomar la mayoría de tesoros y salir de la escena antes de que se acabe tu oxígeno (la línea roja que está en la parte alta de la pantalla). Muchas veces estas escenas son muy sencillas pero habrá algunas en las que deberás buscar la salida y también cuidarte de los enemigos que puedas encontrar, si éstos te tocan, te sacan el aire y tendrás menos tiempo de búsqueda.

Si lograste tomar algunos tesoros y salir, obtendrás puntos que serán muy útiles más adelante.







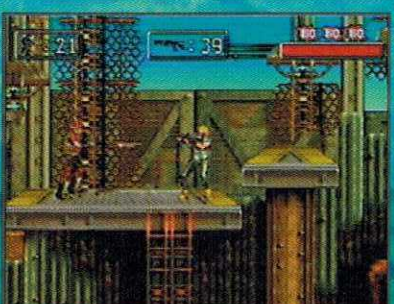
La siguiente misión es muy parecida a la primera, solo que aquí deberás proteger un Atolón de los ataques de los Smokers, para esto algunos de ellos entrarán a los Atolones y saldrán con algún prisionero, por lo tanto deberás eliminar a estos individuos antes de que entren o en su defecto rescatar a los que sean secuestrados, para eso deberás eliminar a los Smokers que salgan parpadeando y pasar encima de los individuos que pidan auxilio.

Después de esto entrarás al Atolón en un modo de "Side Scrolling", tu misión aquí es la de eliminar a los Smokers que están causando destrozos adentro. Al principio empiezas con un bastón como arma, pero en tu camino y conforme elimines enemigos obtendrás armas más poderosas que te serán muy útiles. Una vez que elimines a todos los Smokers habrás terminado la escena.

Antes de cambiar de escena podrás pasar a comprar armas, provisiones y otras cosas a una tienda que quién sabe de dónde salió. Entre más puntos hayas hecho en la escena de Bonus podrás comprar más cosas.



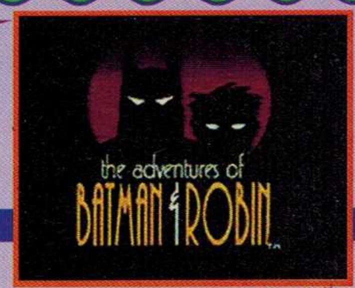




Bueno, a grandes rasgos esto es Waterworld para el SNES así que pasemos a nuestro implacable comentario final: Este juego tiene muy buena movilidad en las escenas del velero y en las de buceo, pero creemos que le hace falta algo de trabajo en las del Atolón. La música está bien así como el reto, pero el problema es que debido a que carece de Password el juego se vuelve un poco monótono después de pasar varias escenas; aunque hay que hacer mención de que el análisis es de un prototipo y es muy posible que cambie.

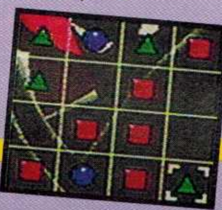
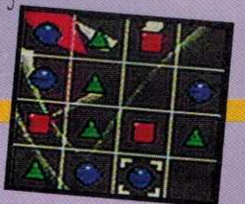
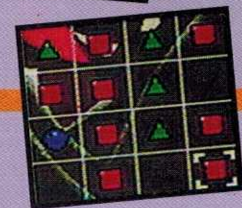
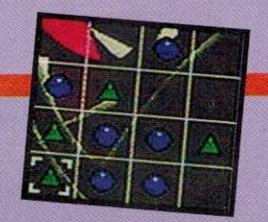
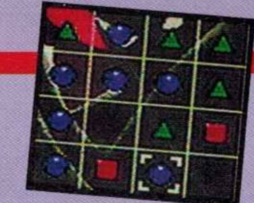
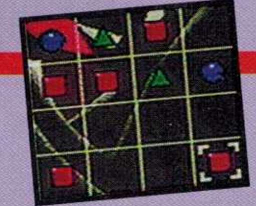
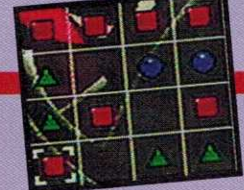
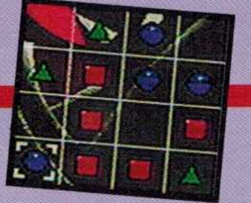
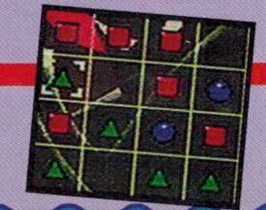
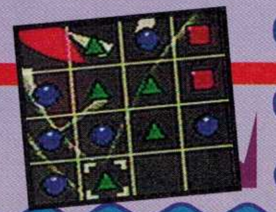






Si tú tenías problemas con algunos niveles de este juego, aquí te damos los passwords para que comiences en aquel que quieras.



NIVEL		EASY	NORMAL
NO GREEN PEACE			
FOWL PLAY			
TALE OF THE CAT			
TROUBLE IN TRANSIT			
PERCHANCE OF SCREAM			
RIDDLE ME THIS			
THE GAUNTLE			



Este es para Game Boy. Escoge a cualquier personaje y en la pantalla de vs. mantén presionado → mientras aprietas **Select, Start, B, A.** Entonces escucharás un sonido que indica que Eyedol espera para que tú y sólo tú lo manejes.





Y ya que andamos en éstas, ¿por qué no decirte cómo hacer el Ultra de 99 golpes de Eyedol? Tal vez sea demasiado pronto, pero sabemos que querrás saberlo, así que aquí te va (el Ultra).

















←→ + P G ←→ + P G **ULTRA 99**

Como ves, sólo son 2 movimientos que hay que repetir 33 veces para lograr el Ultra 99.

ROGELIO DOMINGUEZ HERNANDEZ

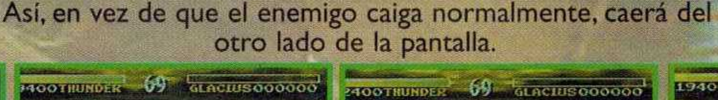
Si pones ↓ y **Start** al mismo tiempo en la pantalla de vs. cuando juegas dobles, escucharás el mismo sonido que escuchas al poner el truco de Eyedol. Con esto logras tener **"Easy Combo Breaker"**.

Además, si pones ↑ y cualquier botón en la pantalla de selección, estarás activando **"Random Select"**.

Por cierto, los Ultras que se publicaron en el Killer Instinct Club pasado, no se pueden hacer aquí por razones obvias, pero sí existen. ¿Crees poder sacar uno? Si es así, aquí esperamos tu carta explicando claramente cómo se hace.

Ahora vamos al Killer Instinct de SNES. Haz el Ultra de Chief Thunder, que publicamos en el KI Club anterior, en un edificio de manera que el último golpe del combo normal (con el que el otro peleador se cae) le pegue al contrincante en la orilla del edificio para que con ésto se caiga del mismo, mientras tú le conectas el Ultra.

Así, en vez de que el enemigo caiga normalmente, caerá del otro lado de la pantalla.











1. Ultimo golpe del combo. **2. Ultra** **3. Bug**

¿No que no había sombras en el KI de SNES?
Escoge a Spinal y a Glacius. Ahora solamente tienes que hacer un combo con Spinal (el que sea) y remátalo con ↓ ↓ **GF.**
Sólo hay un detalle. Antes de empezar el combo, deja presionado **GF** y cualquier otro botón, haz el combo y termínalo con ↓ ↓, soltando al mismo tiempo los 2 botones. Así Spinal quedará convertido en Glacius, un Glacius gris que hasta ahora es lo que más se le acerca a las sombras de las arcadias.

Ejemplo:



→→ + GM PM ↓↓ Y SUELTA GF Y GD AL MISMO TIEMPO



A partir de aquí ya dejas de ser Spinal y todo lo que hagas será con Glacius. Sólo hay 2 problemas: 1o. no puedes brincar ya que se rompería el encanto; 2o. si te pegan, también regresas a tu forma original. El pilón: es difícil hacer combos, pero sí puedes hacer ataques finales.

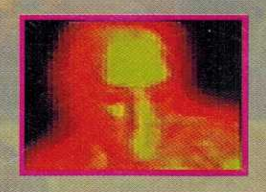

J. GERARDO Y JOEL A. AGUILAR B.



Y como lo prometido es deuda, aquí van los Ultimates al estilo Ultra del KI Club anterior. Ya no ponemos fotos ya que robaría espacio que podría ser utilizado en información interesante como lo último del Da. Además ya todo mundo sabe qué pasa con los combos.

El botón que está en rojo es el que hay que mantener presionado durante todo el combo.







B. ORCHID: **PM** ↻ +**GM,PD**, ↻ +**GM,PD** ↻ +**GM,PD** al mismo tiempo ↻ y suelta **PM**

CHIEF THUNDER: **PF**, ←→ **GF,PF**, →← **GM** **PF** al mismo tiempo ↻ y suelta **GM**

CINDER: **PM** **GF**, ←→ +**GF,GF** al mismo tiempo ↻ y suelta **PM**

FULGORE: **GM** ←→ +**PF,PF**, ↻ +**PF,PF** ↻ +**PF** al mismo tiempo y suelta **GM**

GLACIUS: **GD** **GF**, ←→ +**GM, GM** al mismo tiempo ↻ y suelta **GD**

JAGO: **GF**, ↻ +**GF,GD**, ↻ + **GF** ,**PM** al mismo tiempo ↺ y suelta **GF**

RIPTOR: **GD** ←→ **GF,PM**, →← +**PD,PM**, ←↓↓↓→ +**PM** al mismo tiempo suelta **GD**



Además, si haces cualquiera de estos Ultimates en un edificio (en especial el de Sabrewulf) de manera que el último golpe del combo normal haga que el oponente se caiga del edificio se verá algo muy curioso. Observa la secuencia:



Comenzar el combo de forma que el oponente tenga poca energía.



El último golpe del combo tira al oponente.



El oponente cae mientras tú te preparas para hacer Ultimate. A partir de aquí, ya no se escucha la música.



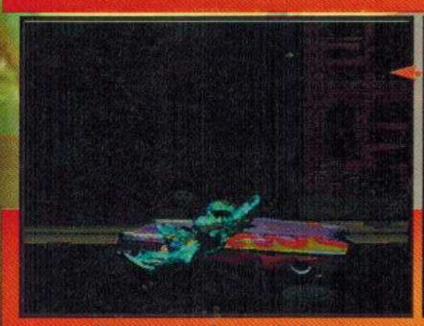
Le pegas al oponente.



Celebras.



El oponente cae en silencio.



Regresa la música.



Hay muchas maneras de hacer estos combos que provocan Ultras y Ultimates raros. Aquí, nosotros publicamos los más fáciles para que aquellos que no sean tan diestros puedan hacerlos. En general, para hacer cualquiera de estas rarezas, haz un combo sin remate, de forma que con el último golpe el oponente se caiga mientras marcas el Ultimate. Esta es la base de todos estos combos.

Cualquier truco, Bug o corto circuito que encuentres en tu cartucho de Killer Instinct, y que digas "Esto es tan bueno que vale la pena que salga en KI Club" mándalo aquí explicando cómo se hace





Para ejecutar este raro **BUG** tienes que entrar al modo de **TOURNAMENT GAME**

Ahora en esta pantalla sólo pon las iniciales de los dos primeros jugadores.



En esta pantalla presiona el botón **SELECT** para que aparezca el pequeño menú de abajo, después presiona **START** para regresar a la pantalla anterior.



Ahora presiona el botón **X** para borrar las iniciales del segundo jugador, después presiona el botón **SELECT** para entrar al modo de torneo.



Ahora, si te fijas en la foto, el segundo jugador ya no tiene iniciales y conforme vayas jugando y le ejecutes **NO MERCY** al oponente aparecerán cosas raras...

...que al seleccionar al jugador la pantalla se verá llena de gráficos raros o los personajes estarán ejecutando movimientos.







También en las pantallas de display se ven gráficos multi-colores



Con Cinder al ejecutar el poder para esquivar los poderes a veces toma colores raros o al enfrentarte con él no le puedes pegar.



Puedes ejecutar el truco y después salirte de torneo, comenzar un juego normal y pasarán cosas raras.

DANIEL MONROY LOPEZ *CLAUDIO BARRAGAN RAMIREZ*

Si te preguntabas si Killer Instinct de Game Boy tenía **Stage Select**, la respuesta es **SI**. Para hacerlo, presiona los botones en la pantalla de **Vs.** y jugando en el modo de **1P Vs. 2P**.

GLACIUS	ORCHID	SABREWULF	JAGO
			
↑ + PATADA	↓ + PATADA	↑ +GOLPE	↓ + GOLPE

SPINAL	FULGORE	THUNDER	T. J. COMBO
			
↑ + START	↓ + START	↑ + SELECT	↓ + SELECT

Sergio H. Dettmer Torres (RAX)

No sólo Eyedol tiene un Ultra de 99 golpes. Chief Thunder no soportó quedarse atrás y él también nos demuestra el suyo (su Ultra).




← → + G



P

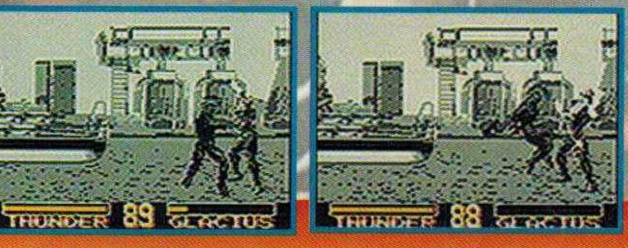


→ ← + G



P





→ ← + G

P

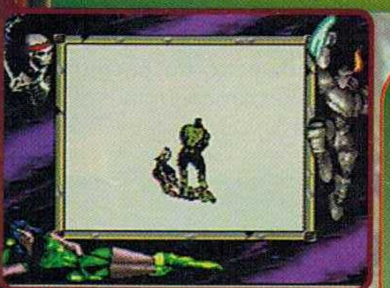
Repite muchas veces hasta que juntes 99 golpes.


→ ← +G, +P



Rogelio Domínguez Hernández.

Nos han preguntado por los movimientos de NO MERCY para Killer Instinct de Game Boy, por lo tanto de una vez damos el de todos los personajes y recuerda que estos movimientos se ejecutan cuando le restas toda la segunda barra de energia a tu oponente.



COMBO


← → → + G

G = Golpe
P = Patada



ORCHID


↓ → ← + P

Pegado al oponente



FULGORE


↓ ↘ → + P

Ejecuta esta secuencia a tres pasos del oponente



JAGO


← → → + G

Pegado al oponente



SABREWULF


← ← + P

Pegado al oponente



SPINAL

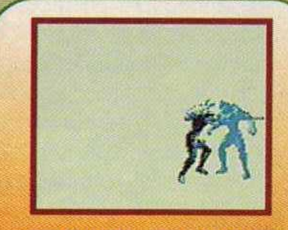
← ← ← ← + P



THUNDER


↓ ↘ → + G

Ejecuta esta secuencia a tres pasos del oponente



GLACIUS

← ↙ ↓ ↘ → + G

Todos los movimientos que te damos son mientras el oponente este a la izquierda.



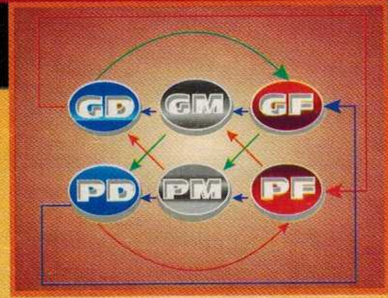
KILLER INSTINCT KI2

Rev. L 1.1

Si juegas en un KI2 Rev.1.0 no podras ejecutar algunos movimientos como el quinto remate.

Ahora comenzamos con la explicación de uno de los juegos con más detalles en cuanto a cómo se marcan los poderes y la forma en que se aplican algunas reglas para poder dominar **KI2.**

Este es el diagrama de cómo funciona ahora el **AUTODOUBLE**, por ejemplo si tú le caes al oponente con Patada Fuerte, puedes presionar al caer Patada Media o Golpe Medio para ejecutar un combo automático con sólo presionar esos dos botones.



GD = Golpe Débil
GM = Golpe Medio
GF = Golpe Fuerte
PD = Patada Débil
PM = Patada Media
PF = Patada Fuerte

Lo que esté después de una diagonal (/) es opcional.

ULTRA



Para poder ejecutar este movimiento, es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada justo después de conectar un combo (mínimo dos golpes).

MINI ULTRA

NUEVO



Para poder ejecutar este movimiento, es necesario que esté casi sin energia la primera barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada justo después de conectar un combo (mínimo dos golpes).

COUNTER

NUEVO

Ahora todos los personajes tienen un movimiento para detener los ataques normales y se ejecuta manteniendo presionado GD junto con el control hacia atrás, si lo haces en el momento preciso aparecerá una pequeña explosión y puedes contra atacar. Cada personaje tiene un movimiento especial para contraatacar y marear al oponente o sacar un super movimiento sin necesidad de cuadros de poder.

NUEVO

Para poder ejecutar ULTRAS más largos es necesario que en el transcurso de la pelea remates al oponente con la mayor variedad que puedas; te damos los remates adecuados de cada peleador para poder ejecutar el quinto remate que hará que tu ULTRA sea más largo. Además de que puedes meter en el combo super movimientos.

REMATES ESPECIALES

NUEVO

Estos movimientos se ejecutan justo después de un combo (mínimo dos golpes). Ahora en KI2 hay remates especiales. Al conectar el primero no verás la diferencia, pero al conectar el segundo tu remate hará doble contacto; el tercero triple contacto y el cuarto, además de hacer cuadruple contacto abre la posibilidad del quinto remate, en otras palabras cada peleador tiene cuatro remates especiales que puedes ir ejecutando en el orden que quieras y sólo después de conectar estos cuatro remates tendrás acceso a poder ejecutar el quinto remate. (Es mejor si varías el orden para que el o ponente no te tome la medida, además de que se ve más lúcido)







NUEVO

AGARRES

La mayoria de los peleadores cuentan con un agarre al estilo de SFII sólo que aquí se marca al frente junto con un boton, pero eso no es todo ya que esta nueva cualidad también la puedes ejecutar en el transcurso de un combo y para lograrlo por ejemplo ejecuta la siguiente secuencia con Orchid:

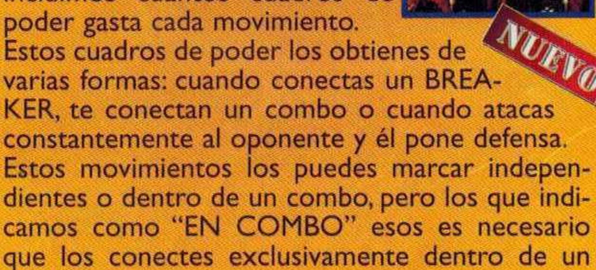


→ + GF

Pero recuerda que si ejecutas un agarre normal apenas y levantas al oponente, pero si ejecutas un combo con agarre elevas al oponente y todavía lo puedes rematar en el aire.

SUPER MOVIMIENTOS

Para ejecutar estos movimientos es necesario que tengas cuadros de poder y ejecutar la secuencia adecuada. En este artículo te incluimos cuántos cuadros de poder gasta cada movimiento.



NUEVO

Estos cuadros de poder los obtienes de varias formas: cuando conectas un BREAKER, te conectan un combo o cuando atacas constantemente al oponente y él pone defensa.

Estos movimientos los puedes marcar independientes o dentro de un combo, pero los que indicamos como "EN COMBO" esos es necesario que los conectes exclusivamente dentro de un combo.

BREAKER

Los BREAKERS son los movimientos que tienes que ejecutar mientras te están conectando un combo para romper la secuencia con algún ataque y evitar que te sigan golpeando.

En KI2 estos movimientos han cambiado radicalmente en comparación con el primer KI, ya que ahora puedes utilizar cualquier botón.

La regla para saber qué botón utilizar es fácil, lo difícil es aplicarla en la práctica.

Cuando el combo comienza con **PATADA** tienes que ejecutar el Breaker con **GOLPE**, y si el combo comienza con **GOLPE** tienes que ejecutar el Breaker con **PATADA**, esto es tan sólo la mitad de la regla: ya que sabes qué grupo de botones vas a utilizar, tienes que fijarte qué tipo de ataque te está conectando el oponente, si te ataca con **F**uerte tú haces el Breaker con **M**edio, si te ataca con **M**edio tú haces el Breaker con **D**ébil y si te ataca con **D**ébil haces el Breaker con **F**uerte. Ahora te damos dos ejemplos para que sea más sencillo (o complejo) entenderle a la regla del Breaker:

Si el oponete te está conectando un AUTODOUBLE Patada **F**uerte, Golpe **M**edio tú tienes que ejecutar tu Breaker con **Golpe** porque comenzó el combo con **Patada** y tienes que utilizar el

Golpe Débil mientras te esté conectando el **Golpe Medio** para cumplir con la regla, pero si el oponente te está conectando un COMBO Golpe **M**edio, Patada **F**uerte tú tienes que ejecutar tu Breaker con **Patada** porque comenzó el combo con **Golpe** y tienes que utilizar la Patada **Media** mientras te esté conectando la **Patada Fuerte** para cumplir con la regla, claro que para llevar esto a la práctica tienes que tener muy presente con qué comenzó el combo el oponente y qué botón está utilizando en el transcurso del combo.

NO MERCY

Estos movimientos han cambiado radicalmente ya que ahora para poder ejecutarlos es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada a cualquier distancia (y no cuando eliminaste al oponente, como pasa en el primer KI).



ULTIMATES

Para poder ejecutar este movimiento es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada justo después de conectar un combo (mínimo un AUTODOUBLE).

JAGO

WINDKICK



PD = ATAQUE CORTO
PM= ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO



+ CUALQUIER PATADA.

LASER BLADE



+ GOLPE FUERTE

Con [GF] da doble espadazo y si lo marcas con [GM] da sólo un espadazo.



NINJA SLIDE

PD = ATAQUE CORTO
PM = ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO



+ CUALQUIER PATADA.



ENDOKUKEN





+ CUALQUIER GOLPE.

GD= PODER LENTO
GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO



Si esta secuencia la marcas con [PD] sólo hará la finta, pero no lanzará el poder (muy útil para sacar de ritmo al oponente).



Mantén presionado [GF] y marca:



Justo al terminar la secuencia, suelta el botón de [GF] para lanzar ENDOKUKEN ROJO que es más rápido y si hace contacto, el oponente cae hacia ti de tal forma que puedes rematarlo con un segundo ENDOKUKEN o una WINDKICK.

TIGER FURY



GD = ATAQUE BAJO
GM = ATAQUE MEDIO
GF= ATAQUE ALTO

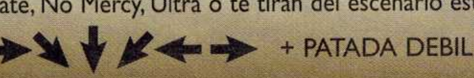
→ ↓ ↘ + CUALQUIER GOLPE.



Si no haces contacto, puedes suspender el movimiento marcando una WINDKICK (pero si le pegas a cualquier objeto de la escena, ya no podrás suspenderlo)

GHOST

Para hacer este movimiento, es necesario que cuando menos tengas algo de energía, ya que al ejecutarlo te restará un poco de ésta ¡pero no te preocupes!, porque cuando el oponente te vence, revives con la poca energía que "guardaste". Por cierto, es muy tardado aplicar este poder, por lo tanto cuando lo ejecutes tienes que estar seguro de que el oponente no te toque o no funcionará. Y si te ejecutan un Ultimate, No Mercy, Ultra o te tiran del escenario este movimiento no te sirve de nada.



+ PATADA DEBIL







BREAKER

→ ↓ ↘



ULTRA





+ PATADA DEBIL





+ PATADA DEBIL

SUPER MOVIMIENTOS

-3



→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ PATADA MEDIA

Con esta patada le restas un poco más de energía al oponente y esquiva poderes, además de que éste y los siguientes movimientos que conectes en combo tendrán sombras.





→ ↘ ↓ ↙ ←
+ GOLPE DEBIL

Este poder tiene mayor fuerza que los demás o sea que si chocan, éste gana y si Spinal intenta capturarlo con su escudo no podrá.

-4

-6

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →
+ GOLPE FUERTE

Este poder es como un TIGER FURY, pero se detiene un instante antes de levantarse y conecta 5 golpes.

EN COMBO



-3

← ↙ ↓ ↘ → ←
+ PATADA FUERTE

Al ejecutar este movimiento conectas 5 patadas por abajo.

-3

→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ PATADA MEDIA

Con este poder conectas una patada que hace contacto cinco veces.



NO MERCY



→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ GOLPE MEDIO

ULTIMATES

→ ↘ ↓ ↙ ← → + GOLPE MEDIO



→ ← ↙ ↓ ↘ → + PATADA FUERTE

COUNTER

Para marearlo

→ ↓ ↘ + GD

Para ejecutar el super

→ ↘ ↓ ↙ ← + PM

REMATES ESPECIALES

Estos son los primeros cuatro

→ ↓ ↘ + GF

↓ ↘ → + GF



↘ ↓ ↙ + PF

↘ ↓ ↙ + GF

Y éste es el quinto remate



→ ↓ ↘ + GM

JAGO

BOOT KICK



PD = ATAQUE CORTO
PM= ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO



+ CUALQUIER PATADA.

WEB OF DEATH



+ GOLPE FUERTE



Este poder puede ser doble si después de marcar la secuencia presionas al frente y justo en ese instante sueltas el botón de [**GF**], parece complejo, pero es muy fácil acostumbrarte.

SKULL SPLITER





+ PATADA FUERTE

Si lo marcas con [**PD**] sólo ejecutará una finta.

THE CONQUERER



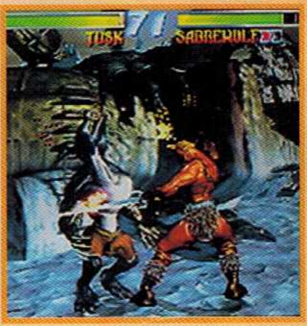


+ CUALQUIER GOLPE.

GD= ATAQUE BAJO
GM = ATAQUE MEDIO
GF = ATAQUE ALTO

BACK STAB





 + GOLPE DEBIL

Este movimiento sólo lo puedes ejecutar junto al oponente.

BREAKER









ULTRA

 + GOLPE MEDIO





+ GOLPE MEDIO

SUPER MOVIMIENTOS



↓↙←↙↓↘→

\+ GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.

\- 6



←↙↓↘→←

\+ PATADA FUERTE

Golpea 3 veces dejando sombras y si continúas con un combo los siguientes movimientos también dejarán sombras.

\- 3



←↙↓↘→←

\+ PATADA DEBIL

Si lo ejecutas pegado al oponente conectas hasta 7 golpes.



EN COMBO

←↙↓↘→←

\+ GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.







→←↙↓↘→

\+ PATADA FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.



NO MERCY

↓↘→↓↘→ + GOLPE MEDIO

ULTIMATES



↓↘→↓↘→

\+ GOLPE MEDIO



→↓↘

\+ PATADA MEDIA

COUNTER

Para marearlo

→↓↘ + GD

Para ejecutar el super

→↘↓↙← + GF



REMATES ESPECIALES

Estos son los primeros cuatro

→↘↓↙← + GD

→↓↘ + GF

→↘↓↙← + PF

←↙↓↘→ + PF

Y éste es el quinto remate

→↓↘ + GD

ORCHID

FLIK FLAK



↘ ↓ ↙

+ CUALQUIER PATADA.

PD = ATAQUE CORTO
PM = ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO

SAN



+ GOLPE FUERTE



Este movimiento tira al oponente, pero si lo marcas con [GM] puedes continuar un combo, además puede ser doble si después de marcar la secuencia presionas el frente y justo en ese instante sueltas el botón de [GM] parece complejo, pero es muy fácil acostumbrarte.







TIGER SLIDE



+ CUALQUIER PATADA.

PD = ATAQUE CORTO
PM= ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO

AIR BUSTER





+ CUALQUIER PATADA.

PD = ATAQUE BAJO
PM = ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE ALTO

TONFA FIRE





+ CUALQUIER GOLPE

GD = PODER LENTO
GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO

Si ejecutas este movimiento con [PD] sólo hace la finta.



BREAKER



→ ↓ ↘

ULTRA



+ PATADA DEBIL / GOLPE DEBIL





MINI ULTRA



+ PATADA DEBIL

SUPER MOVIMIENTOS



Si lo ejecutas pegado al oponente conectas hasta 4 patadas.



+ PATADA FUERTE

- 6



Este ataque golpea dos veces.



→↘↓↙←→ + PATADA MEDIA

EN COMBO





+ GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.





- 3

→↘↓↙←→

+ PATADA MEDIA

Este ataque golpea cinco veces.

NO MERCY





+ GOLPE DEBIL /



+ PATADA MEDIA

REMATES ESPECIALES

Estos son los primeros cuatro



+ GF

↙↓↘ + PD

↘↓↙ + PF

→↓↘ + PF

Y éste es el quinto remate

↓↘→ + GD

COUNTER

Para marearlo



Para ejecutar el super



ULTIMATES

←→↘↓↙ + GOLPE DEBIL

←→↘↓↙← + PATADA MEDIA



GLACIUS

COLD SHOULDER



↓↘→

+ GOLPE MEDIO

LIQUIDIZE







↓↘→ + CUALQUIER PATADA

Este movimiento también lo puedes ejecutar en el aire y si al ejecutarlo con [PD] lo mantienes oprimido permanecerás en forma de líquido hasta soltar el botón o al ser golpeado por abajo.

ICY GRIP



↓↘→ + GOLPE DEBIL

ARCTIC BLAST



↓↙← + CUALQUIER GOLPE

GD = PODER LENTO

GM = PODER MEDIO

GF = PODER RAPIDO

ICY LANCE



↓↘→

+ GOLPE FUERTE

BREAKER



↓↘→

SUPER MOVIMIENTOS



→↘↓↙←→

+ GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.

- 4



↓↘→

+ MANTENIENDO PATADA DEBIL

Con este movimiento cambias tus cuadros de poder por energía, pero poco a poco.

- ?



→↘↓↙←

+ PATADA FUERTE

- 3



ULTRA







↓ ↘ → + PATADA DEBIL

MINI ULTRA

→ ↘ ↓ ↙ ←

+ PATADA DEBIL

NO MERCY



← → ↘ ↓ ↙ ←

+ PATADA DEBIL



EN COMBO





← ↙ ↓ ↘ → ←

+ GOLPE MEDIO

Este ataque golpea cinco veces.

- 3





← ↙ ↓ ↘ → ←

+ PATADA FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.



- 3

COUNTER

Para marearlo ↓ ↘ → + GF

Para ejecutar el super ← ↙ ↓ ↘ → + PM

ULTIMATES



→ ↘ ↓ ↙ ← → + PATADA MEDIA



← → ↘ ↓ ↙ ← + PATADA DEBIL



Este movimiento sólo golpea una vez, pero sorprendes a tu oponente, ya que al hacerte líquido te teletransportas detrás de él.



← ↙ ↓ ↘ → ←

+ GOLPE DEBIL

Este ataque no te permite continuar el combo y golpea seis veces si lo conectas independiente y cinco veces si lo ejecutas dentro de un combo.

EN COMBO

Estos son los primeros cuatro



↓ ↘ → + GF

↓ ↙ ← + GF

↓ ↘ → + GD

↓ ↘ → + PF

Y éste es el quinto remate

↓ ↘ → + PD

KIM WU

TORNADO KICK



↘ ↓ ↙

+ CUALQUIER PATADA.

PD = ATAQUE CORTO
PM = ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO
DA DOS GOLPES

FIRE CRACKER



↘ ↓ ↙ + GOLPE MEDIO / FUERTE

GM = DA UN GOLPE
GF = DA DOS GOLPES







+ PATADA MEDIA

Para protegerte de los ataques por arriba.



+ PATADA FUERTE

Para atacar cuando está agachado el oponente.

FIRE FLOWER



+ GOLPE MEDIO / FUERTE

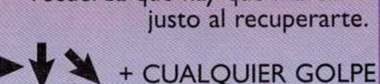
GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO

A También lo puedes ejecutar en el aire, pero se marca así:.

←↙↓↘→ + CUALQUIER GOLPE



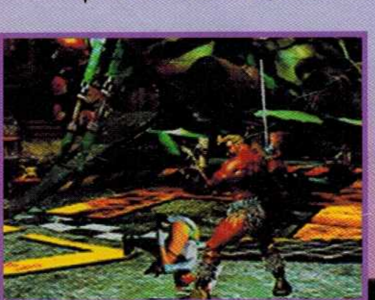
Después de ser derribado puedes ejecutar este movimiento para sorprender a tu oponente, pero recuerda que hay que marcarlo justo al recuperarte.

 + CUALQUIER GOLPE





+ GOLPE DEBIL



Presiona dos veces al frente rápido para rodar y pasarte del otro lado del oponente.





+ CUALQUIER GOLPE

GD = PODER CERCA
GM = PODER MEDIO
GF = PODER LEJOS

Este movimiento se marca en el aire.



BREAKER









ULTRA

→↓↘ + PATADA DEBIL

MINI ULTRA

↘↓↙ + PATADA DEBIL

SUPER MOVIMIENTOS



↓↙←↙↓↘→ + GOLPE FUERTE

- 6



- 3

→↘↓↙←→ + PATADA FUERTE

Golpea sólo una vez dejando sombras y si continúas con un combo, los siguientes movimientos también dejarán sombras.

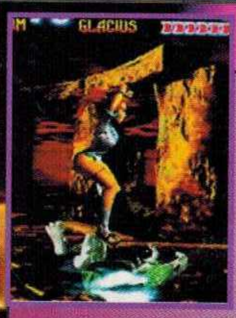


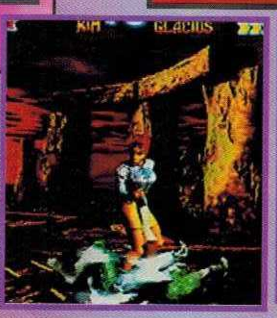
- 4

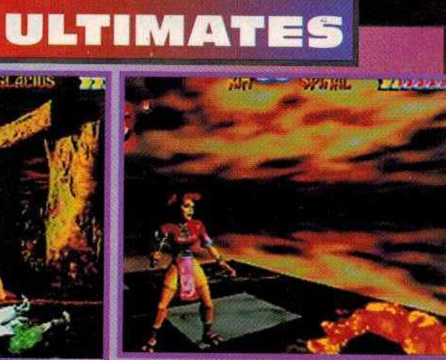
←↙↓↘→← + GOLPE MEDIO

Este movimiento lo tienes que marcar en el aire y golpea cinco veces..

ULTIMATES







←↙↓↘→↓↘→ + PATADA MEDIA

←↙↓↘→← + PATADA DEBIL

EN COMBO



- 3

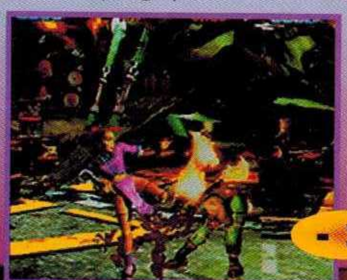
→↘↓↙←→ + GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.



→↘↓↙←→ + PATADA FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.



- 3

COUNTER

Para marearlo

↘↓↙ + GM

Para ejecutar el super

→↘↓↙← + PM

NO MERCY



←↙↓↘→↓↘→ + PATADA MEDIA

REMATES ESPECIALES

Estos son los primeros cuatro

↓↘→ + GD



↘↓↙ + GF

←↙↓↘→ + PF

→↘↓↙← + PF

Y éste es el quinto remate

←↙↓↘→ + PM

COMO TE DARAS CUENTA NO NOS ALCANZO EL ESPACIO POR LO TANTO TE DAMOS UN ADELANTO DE LOS SIGUIENTES PERSONAJES, PERO EN EL SIGUIENTE NUMERO CONTINUAREMOS INSTINCTIVAMENTE.

SPINAL

NO MERCY

↓ ↘ → ↓ ↘ → + GD

ULTIMATE

↓ ↘ → ↓ ↘ → + GD

MAYA





T.J. COMBO

NO MERCY

MANTEN PRESIONADO ↘ POR 2 SEG. APROX. Y DE INMEDIATO MARCA:

↓ ↙ ← +PF

ULTIMATES

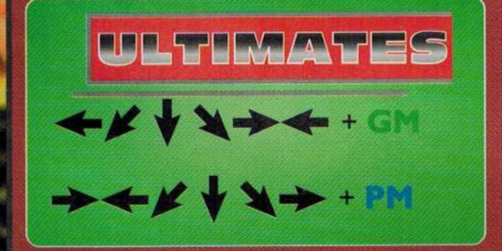
MANTEN PRESIONADO [PD] DOS SEGUNDOS APROX.,, DESPUES SUELTAS EL BOTON (RECUERDA QUE EL ULTIMATE SE MARCA DESPUES DE UN COMBO).

MANTEN PRESIONADO ↘ POR 2 SEG. APROX. Y DE INMEDIATO MARCA:

↓ ↙ ← + PF

FULGORE





SABREWULF

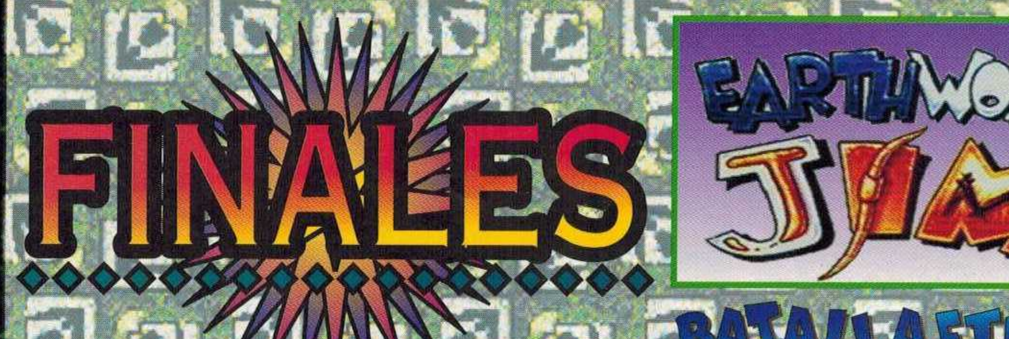
NO MERCY

MANTEN PRESIONADO [GD] DOS SEGUNDOS APROX.,, DESPUES SUELTAS EL BOTON.

ULTIMATES

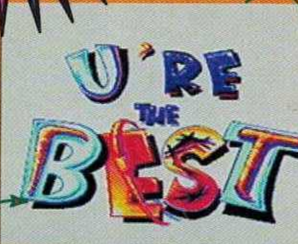
MANTEN PRESIONADO [GD] DOS SEGUNDOS APROX.,, DESPUES SUELTAS EL BOTON (RECUERDA QUE EL ULTIMATE SE MARCA DESPUES DE UN COMBO).

MANTEN PRESIONADO [PF] DOS SEGUNDOS APROX.,, DESPUES SUELTAS EL BOTON (RECUERDA QUE EL ULTIMATE SE MARCA DESPUES DE UN COMBO).



BATALLA FINAL

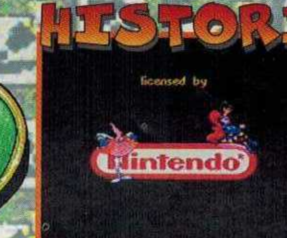








HISTORIA 2





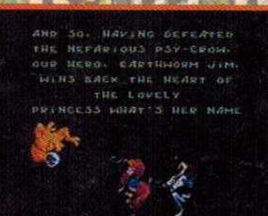




Al derrotar a Psy-Crow en la carrera:











Y así, habiendo derrotado al nefasto Psy-Crow, nuestro héroe, Earth Worm Jim, se ha recuperado el corazón de la amorosa princesa What`s her name.



Y así, habiendo derrotado al nefasto Psy-Crow, nuestro héroe, Earth Worm Jim, ha recuperado el corazón de la amorosa Vaca.





Y así, habiendo derrotado a la nefasta Vaca, nuestro héroe, Earth Worm Jim, ha recuperado el corazón de la amorosa Vaca

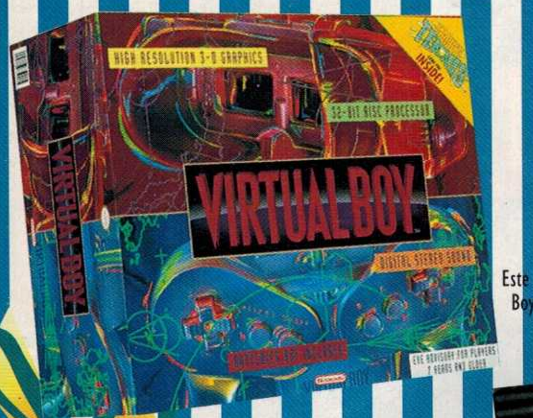
Y así, habiendo derrotado a la nefasta Vaca, nuestra heroína, la Vaca ha recuperado el corazón de la amorosa Vaca



Gracias especiales a las Vacas

RECIBIMOS LA ESTACION FLORIDA

PRESENTANDOTE EXCELENTES OFERTAS



Este paquete incluye un Virtual Boy y cartucho Mario's Tennis

Este paquete incluye un Super Nintendo Control Set + Cartucho Zombies Ate My Neighbors



SUPER NES CONTROL SET

SUPER NINTENDO



Este paquete incluye un Super Nintendo Control Set + Cartucho Star Fox

Este paquete incluye un Super Nintendo Control Set + Cartucho Mega Man X

MEGA MAN X

CAPCOM

SUPER NINTENDO

Este paquete incluye un Game Boy y cartucho Tetris

Nintendo GAME BOY

TETRIS



El Racing Set incluye estos 3 articulos

DK JAMZ

THE ORIGINAL DONKEY KONG COUNTRY SOUNDTRACK



TODOS ESTAN A UN SUPER PRECIO VEN PRONTO POR ELLOS

Y PARA AUMENTAR LA DIVERSION NO TE OLVIDES DE RENTAR TUS CARTUCHOS DE SUPERNINTENDO Y VIRTUAL BOY EN NUESTRAS FRANQUICIAS AUTORIZADAS (EXCEPTO TALLER DE LUIGI)

TEPEYAC
Plaza Tepeyac
Calz. de Guadalupe #431
Local 67
Col. Guadalupe Tepeyac
Tel: 759-01-11

PERICENTRO
Centro Comercial Pericentro
Manuel Avila Camacho #291
Segundo Nivel, Local C-2
Col. Periodista (Junto al Toreo)
Tel: 557-17-65

INSURGENTES
Insurgentes Sur #686
Col. Del Valle
Tel: 687-73-59

TALLER DE LUIGI
Hamburgo #10 Col. Juárez
entre Berlín y Dinamarca
Tel: 592-68-77

LOS GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

MEGA MAN X3

1



Seguramente si tú ya jugaste este título y viste nuestro análisis del juego pudiste observar que hay muchas cosas que no coinciden y esto es porque el prototipo que analizamos cambió mucho a la versión final, lo cual es muy raro pues es la primera vez que Capcom cambia tan radicalmente un juego prototipo a un terminado.

TOY STORY

2



Este juego tiene una buena variedad de escenas y gráficos bastante interesantes, pero hay que recordar que de lo que se mostró hace tiempo, comparado con este producto ya terminado hay varias cosas que fueron eliminadas, te recomendamos leer el análisis de este juego en este número.

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST

3



Al fin se terminó de dar la localización de todos los Bonus de este juegazo, así que ahora el reto ya no es terminarlo con el 102%, sino terminarlo con el máximo porcentaje en el menor tiempo posible, un buen tiempo seguramente entrará en la lista de Tops ¿No crees?

4.- FINAL FIGHT 3
5.- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE
6.- CUTTHROAD ISLAND
7.- EARTHWORM JIM 2
8.- SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND
9.- ARDY LIGHTFOOT
10.- MADDEN 96

GAME BOY

TETRIS BLAST

1



A pesar de ser una variación un poco más compleja del clásico Tetris este título no es nada malo, lo que pasa es que es un poco más complicado que el Tetris normal y eso a algunos jugadores no les gusta pero de cualquier forma tiene bastante reto, seguramente en el siguiente número hablaremos un poco más de él para que lo conozcas mejor.

CUTTHROAD ISLAND

2



Aunque no sea uno de los mejores juegos que hayan sido lanzados por Acclaim, este título cubre un hueco para este sistema, estamos hablando de los juegos de pelea tipo Final Fight. Este juego tiene bastante reto y los gráficos son clásicos de Game Boy.

KILLER INSTINCT

3

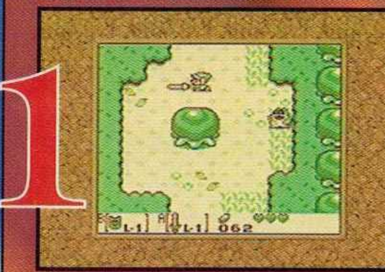


¿Qué otras sorpresas tiene este juego?, ya vimos que hay bastantes trucos para esta versión pero aparte de eso este título tiene los famosos "Shadow moves", aunque en su muy peculiar estilo del Game Boy, te recomendamos cheques si los puedes sacar por ti mismo antes de que los publiquemos aquí.

4.- PREHISTORIK MAN
5.- DEFENDER / JOUST
6.- EARTHWORM JIM
7.- MORTAL KOMBAT III
8.- WORLD HEROES 2 JET
9.- ANIMANIACS
10.- PRIMAL RAGE

CLASICOS NINTENDO

1 THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING GB



Sin lugar a dudas, este es el mejor juego de aventuras que haya sido producido para el GB en su larga historia. Quizá algo que le ayudó mucho fue que salió posterior a la versión de SNES y seguramente los programadores y diseñadores le pusieron lo que se les ocurrió después.

2 BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS SNES



Parece mentira, que ese grupo de programadores de Inglaterra que hace ya un par de años nos mostraron este juego en un cuarto de hotel en el CES, llegarían tan lejos. Pero hay que recordar que el éxito no fue de la noche a la mañana pues Rare fue la primera compañía fuera de Japón que programó juegos para el NES.

3 PILOTWINGS SNES



A pesar de ser un juego ya bastante "veterano" todavía sigue siendo divertido jugarlo, algo que influya, es quizá, que no hay ningún otro juego parecido a éste para el SNES. Imagínate: ¡Si aún es divertido éste, cómo será jugar el del Nintendo 64?

4.- CASTLEVANIA III NES

5.- SUPER MARIO BROS. 3 NES

6.- SUPER STREET FIGHTER II SNES

7.- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST SNES

8.- AXELAY SNES

9.- KIRBY'S ADVENTURE NES

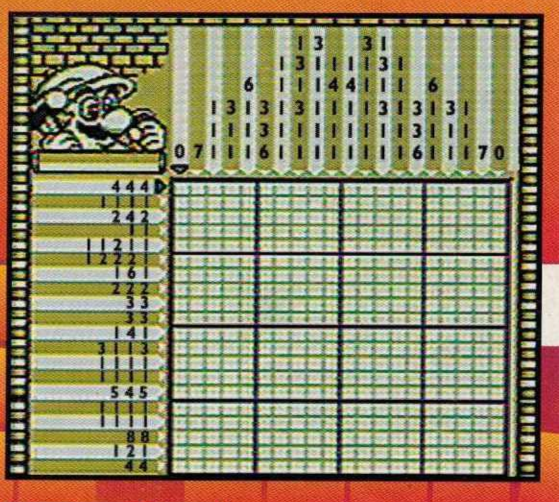
10.- EARTH WORM JIM SNES

11.- MORTAL KOMBAT II GB

Retos Mario's Picross

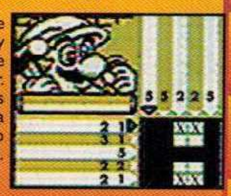
Este mes nos pondremos algo nostálgicos (¿Será por los clásicos de Nintendo?) y te traemos un reto basado en un súper juego que salió para el NES hace ya algunos años, como Tip te diremos que tiene algo que ver con Mapaches.

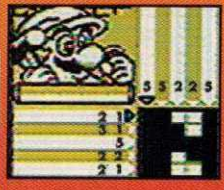
Este reto nos lo envía Francisco Javier Ortíz Z. de Monterrey, N.L.



INSTRUCCIONES:

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

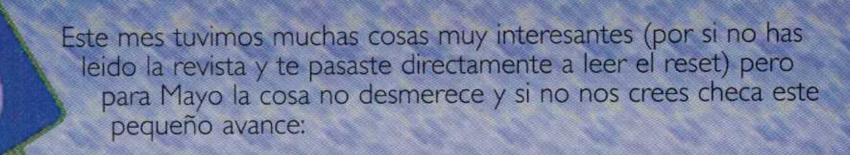


Solución al reto del mes de Marzo

KOOPA TROOPA

(Solución en el número de Mayo)

RESET



Este mes tuvimos muchas cosas muy interesantes (por si no has leido la revista y te pasaste directamente a leer el reset) pero para Mayo la cosa no desmerece y si no nos crees checa este pequeño avance:

SUPER MARIO RPG

Aunque este juego entra en el género de los RPG, seguramente será del agrado de mucha gente; te recomendamos echarle un ojo al análisis donde hablaremos de todos los detalles e innovaciones de este título, además de que Spot ha amenazado con regresar con su sección... ¡Vaya desgracia!.

NHL HOCKEY '96

El siguiente mes analizaremos el último juego de la serie '96 de EA Sports, el cual como los títulos revisados en este número, promete estar muy bueno. En este juego de hockey al igual que en los anteriores, podrás encontrar a los equipos de la NHL con sus jugadores reales y un montón de opciones que conocerás en nuestro próximo número.

KILLER INSTINCT 2

El mes entrante veremos a los demás peleadores y sus movimientos de esta increíble secuela; tendremos la plática con una persona que estuvo muy cerca de la realización de este juego (así como de la primera versión), nos referimos a Ken Lobb de Nintendo de América.

Y por si fuera poco, también tendremos un reportaje especial de nuestro viaje a Vancouver y en especial la visita que hicimos a Electronic Arts, donde nos enteramos de mucho sobre esta compañía además de que participamos y conocimos el modo en el que se capturan los movimientos para sus juegos deportivos del año 97. No te lo pierdas porque está muy interesante. poco mas grande)

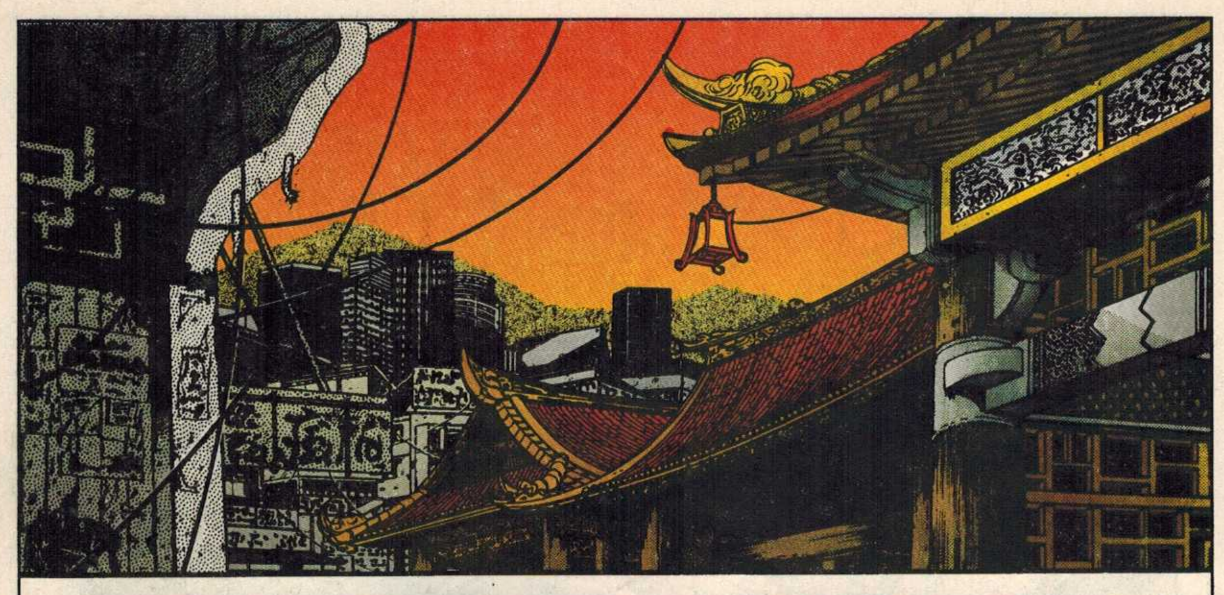
Y claro!, las clásicas secciones que (casi) nunca faltan en cada número como Dr. Mario, S.O.S., Extra (que trae ondas bastante interesantes), Información SuperNESesaria y Gamevistazo. Así que nos vemos dentro de un mes.

¡Perdón!, para este número prometimos un análisis del juego de Sailor Moon, pero por extraños motivos no pudo ser incluido, para el próximo mes no te lo vayas a perder.

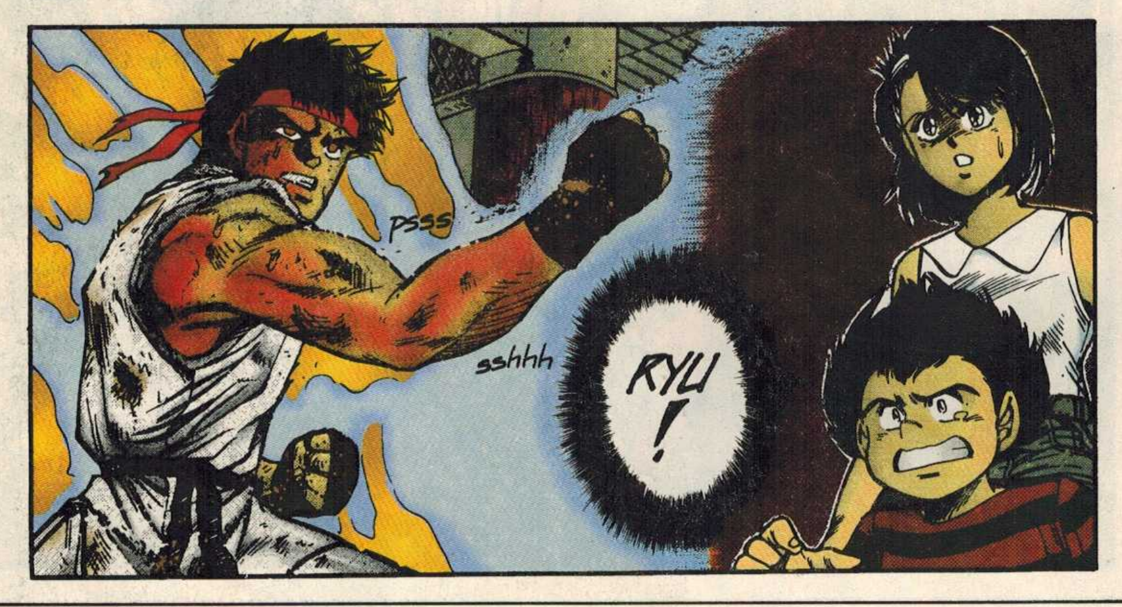


ha estado temeroso del increíble poder que tiene. M.Bison ha estado desarrollando la droga sintética, "DOLL". Con "Doll", él planea ganar el poder para gobernar al mundo y está usando a Shad para su propósito.

Fecha de nacimiento: Desconocida
Altura: 1.87 m
Peso: No lo quiere decir
Tipo de Sangre: A
Aficiones:Dominar al mundo
Odios:La debilidad y los seguidores incompetentes









PO-LIN

Po-lin y su hermano Wong-mei están haciendo lo mejor que pueden para mantener el Restaurant Peking en el distrito del pueblo de China en la Isla artificial de Shad. Sus padres inmigraron a Shad durante el tiempo en el que se desarrollaba. Al morir sus padres, les dejaron una



enorme deuda con el restaurant. Es cuando llegó a Shad el maravilloso Ryu y los rescató. Po-lin tuvo un novio quien fue un peleador de la calle con el nombre de Cho, pero misteriosamente desapareció.

Fecha de nacimiento: 8-9-71
Altura: 1.62 m
Peso: No lo dice
Tipo de Sangre: O
Aficiones:Cho
Odios:Mr. Bison











WONG-MEI

Wong-mei vive con su hermana en el Restaurant Peking en el distrito del pueblo Chino en Shad. El es joven pero su arte para cocinar es tan bueno que ha logrado mantener el Restaurant desde que sus padres murieron. Desde entonces su hermana tiene la responsabilidad de cuidar a Wong-mei.



Adoptó a Ryu como su honorable hermano desde que salvó el restaurant de manos de los gangsters de Balrog quien estuvo tratando de sacarlos. A pesar de que Wong-mei es muy joven es muy maduro.

Fecha de nacimiento: 1-9-83
Altura: 1.39 m
Peso: 31.760 kg
Tipo de Sangre: O
Aficiones:Cocinar
Odios:A los gansters













?

GOUKEN

Gouken es un monje luchador quien vive en un templo profundo en las montañas de Japón. El es un guerrero, estudiante y un filósofo. Es un buscador de la verdad y el honor. Cuando él fue confrontado por Ryu y Ken, quienes querían ser sus discípulos, él los llevó a su templo y los



entrenó en ejercicios Kempo. Se cree que es mayor de los 60 años, pero su edad actual y su historia son desconocidos. El es un maestro en Hadoken y Shoryuken. Se ha pasado la vida buscando respuesta a esta pregunta, ¿Cuál es el significado de un verdadero guerrero?

Fecha de nacimiento: Desconocida
Altura: Desconocida
Peso: Desconocido
Tipo de Sangre: Desconocido
Aficiones:Desconocidas
Odios:Desconocidos



Las arenas de pelea se calientan conforme los peleadores callejeros compiten para llegar a la Gran Pelea. En el próximo número finalmente Gouken hará su aparición en la serie ¿Quién es Gouken? Averigualo en el próximo número de Street Fighter II